10th HOOKSOFT ANNIVERSARY
HOOK SOFT
HOOKSOFT
10th
ANNIVERSARY
FANBOOK
〜さくらビットマップに巡り会うまで〜

HOOKSOFT 10th ANNIVERSARY FANBOOK

~さくらビットマップに巡り会うまで~

10th HOOKSOFT ANNIVERSARY

HOOK SOFT

10年間、ありがとう！

そして伝説へ…

INDEX

ごあいさつ

この度は『さくらビットマップ』をお買い上げいただきありがとうございます。

この本にはHOOKSOFTの10年分の歴史がたっぷりと詰まっております。

思えば11年前、HOOKSOFTがまだ前身の「ティングアベル」という名称だった頃、ぼくは別の同人ゲームサークルを運営していて、まったく別の道を歩むつもりでおりました。それが今のスタッフと出会ったことで一気にシフト。『雨あがりの猫たちへ』、『天紡ぐ祝詞』と制作し、三本目の『OrangePocket』終了時より正式に生業に。今この時に至ります。

『雨猫』や『祝詞』を作ったあとも、ヒット作と言われる『オレポケ』を作ったあとも、幾度となく訪れる弊害にあいながら、まさかの9本目まで完成させることができました。

良いご縁があったこともありますが、いつもたくさんのユーザーさんが支えてくれていたことが大きいと思います。

来年HOOKSOFTは11年目に突入しますが、これからが新時代です。

純愛の完成を追い求めることに変わりはありませんが、新たなテイストを盛り込み、よりHOOKSOFTらしい雰囲気の作品作りを心掛けていきたいと思っています。

と言っても、作品ごとのコンセプトが変わるだけで、HOOKSOFT的な根本が変わるわけではないのでご安心ください。ぼくらは何があろうとも、皆さんと共にあります。HOOKSOFTはいつまでも楽しくておもしろい、希望に満ちた雰囲気の作品を作っていく所存です。

これからのHOOKSOFTに是非ご期待ください。

今後ともご愛顧の程、何卒よろしくお願い申し上げます。

平成22年8月　HOOKSOFT代表　亜佐美 晶

ジャンル:シネマティックADV
発売日:2001年6月15日
■STAFF…原画:武田弘光　シナリオ:三浦祐介　音楽:misako、satoshi ／OP「なつあめ。」作詞:川波無人、作曲:satoshi、歌:柚木まき ／ED「雨あがりの猫たちへ」作詞・作曲:misako、歌:柚木まき
■動作環境…Windows98、2000／CPU:Intel Pentium 200MHz以上(PentiumII300MHz以上推奨) ／メモリ:32MB以上(64MB以上推奨) ／VRAM:4MB以上(8MB以上推奨)

シリアスなドラマ性を追求した HOOKの記念すべきデビュー作

『少女園記念日』。それは、学園内で亡くなった女生徒の霊を慰めるための記念日。当事者以外にとっては取るに足らない学園行事だった。しかし、その記念日当日、智美椋、加宮忍、栄根亜希の3人は突然、女生徒の亡くなった事件が起きた10年前の世界に飛ばされてしまう。異常な事態に戸惑う椋たち。だが、周囲の生徒たちはまるで彼らが以前からのクラスメイトだったかのように接してくる。どうにか元の世界に戻ろうと模索する3人。そんな中、事件の謎が少しずつ明らかになっていく。降り止まぬ雨が上がるとき、彼らはなにを思うのだろうか……？

武田弘光氏が原画を手掛けたHOOKの処女作。ストーリーを創る「Maker Game」と、創られたストーリーを演じる「Keeper Game」という2種類のシナリオモードを、ふたりの主人公の視点からプレイすることにより、数十通りのストーリーを楽しむことができる「Movable Rail Selection」というシステムが大きな話題を呼んだ。

また、ドラマティックかつハードな内容の本作には凌辱シーンなども用意されており、今のHOOK作品とはかなりかけ離れた印象を受けるかもしれない。しかし、この作品は、間違いなくHOOKのルーツのひとつなのだ。

友人たちと過ごす楽しい日常。しかしこの後、大きな異変が彼らを待ち受ける……。

昼休み、ふたり仲良く昼食を取るひとみと星花。平和そのものの風景だ。

降りしきる雨は悲しみを流し去ってくれるのか……？

決して忘れてはいけない、悲しい記憶が刻まれた石碑。

激情に駆られ、椋に平手打ちを食らわせるひとみ。形は違いこそすれ、愛する人と夢中で身体を重ねるのも、また激情の表れなのだろう。

Seika

澄江のコンプレックスは、忍と接することで溶けてゆく。そしてついには心を開き、身体をも許した。

雨の中、花を愛でる姿が似合う星花。しかしある日、彼女は男たちに蹂躙されてしまう。

幼いころ、椋と忍のふたりに告白された亜季。返事を返せないまま年を重ねたが、今はもうはっきりと言える。忍が好き、と。

Yuri

保健室にて、お尻を突き上げて秘部を見せつける友梨。

Natsu

化学室で自慰行為にふけり悶える奈津を目撃してしまう。

大野ひとみ（おおの ひとみ）

10年前の世界での、椋のクラスメイト。バスケ部の主力選手で、運動神経抜群。活発でポジティブだが、ヒステリックな一面も。

江藤星花（えとう せいか）

文芸部に一応所属する幽霊部員。いつもひとみについて回っている。つかみどころのない性格の持ち主。少し男性に不信感を持つ。

幸澄恵（みゆき すみえ）

椋や忍たちより一学年下の少女。新聞部所属で、趣味は執筆活動。奉仕精神に富み、優しく温厚だが、人見知りをしがちな性格。

栄根亜季（さかね あき）

椋と忍の幼なじみ。常に冷静で無口、口を開いても辛口なためか、どこか近寄りがたい。しかし、意外と強引に押されると弱い。

飛鳥川友梨（あすかわ ゆり）

ひとみのクラスメイト。ひとみが密かに想いを寄せる男の恋人。高飛車でワガママ、おまけに嫉妬深いという女王様気質の少女。

四方田奈津（よもだ なつ）

学園の新米教師。担当教科は生物。物怖じせずどっしり構えた性格のおかげか、新米ながらも教師社会にうまく溶け込んでいる。

Comment from Fellows

関係者コメント HOOKSOFTと私

●HOOKとの縁

ご縁というよりは、各方面の人材を誘い、言いくるめ、巻き込んだ、創設主犯メンバーの一人です。当時はチームが形を成したことに素直な感動を覚えつつ、冷静に現場を見渡した時に「そうだね。普通の人はいないんだね」と優しい気持ちになりました。

●当時を振り返って…

シナリオを主に担当しました。至らぬ実力に悶え、周りに迷惑を掛けた事実に苛まれ、制作の修羅場を思えば嫌な汗をかく。そういった記憶を呼び覚ますコメント依頼を安易に投げかけるスタッフが憎くて仕方がない。コノヤロウ。でも、作る楽しさが味わえたのは何よりの喜び。

●我ながらがんばったところ

一作目の頃なので知る人も少ないですが、シナリオはおろかプロットもままならない時期の雑誌社MTG時に、完成品をレビューするが如く雄弁に語り尽くしてきたことでしょうか。あとは開発部屋の掃除。

●一番印象に残っていること

1.打ち上げで飲み過ぎ救急車。2.開発室でのガチ喧嘩。3.作品が店頭に並ぶ。4.音声収録でうふふ。5.深夜に職質されて逆切れ。あれ…？ いい思い出がありすぎて、涙が…でるよ？

●一番お気に入りのキャラ

ひとつあげれば、『オレポケ』の桐子ですね。ライター間で、自分の担当キャラが人気投票でいかに上を行くかという内部抗争があったこともあり愛着があります。一位は逃しましたがッ…。

●現HOOKSOFTに、ひとこと！

活動開始から10年近く経ち、その年月を戦い続けたと考えるとその頑張りに頭が下がります。もちろん今後の活躍も期待！ そして個人的に、お世話になったHOOKSOFTには必ず借りを返す。

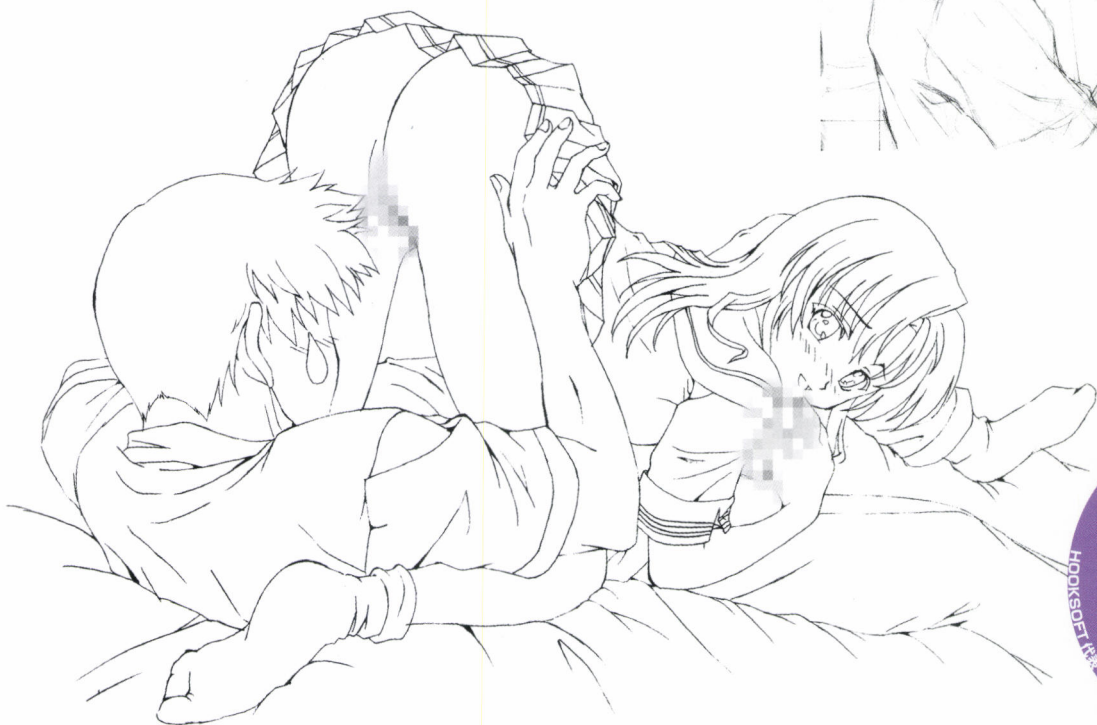
Profile 三浦祐介（みうら ゆうすけ）

現在は一般人の皮をかぶり、裏では日夜止められない妄想と戦う日々を過ごしています。平均1リットル／日の珈琲を摂取しながらお話のネタを収集中。

初出：『雨あがりの猫たちへ』販促ポスター

Illustration Selection
イラストセレクション

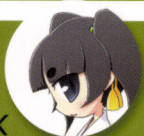
初出：『雨あがりの猫たちへ』販促チラシ

初出：『雨あがりの猫たちへ』パッケージ

1作目ということで販促イラストはこれでほぼ全部です（一部永久に失われてしまったものも…さみしいのでおまけでイベント原画もちょっとだけ載せておきます）。
ひとみ・亜季のピンナップは明るい感じですけど、実際のところ『雨猫』は鬱ゲーだったんで、こんなシチュエーションないんですけどね。ネコも本編に一切出てこないし（笑）。

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

Amatsumugu Norito

天紡ぐ祝詞

DATA

ジャンル:日本神話風ファンタジックADV
発売日:2002年6月14日
■STAFF…**原画**:宅本うと　**シナリオ**:川波無人、三浦祐介　**音楽**:松浦貴雄　／OP「天詩」**作詞**:川波無人、作曲:松浦貴雄、**歌**:柚木まき／ED「ひとつ」**作詞**:川波無人、**作曲**:松浦貴雄、**歌**:柚木まき
■動作環境…Windows98、2000、Me、XP　／CPU:Intel Pentium300MHz以上(PentiumⅡ400MHz以上推奨)　／メモリ:32MB以上(64MB以上推奨)　／VRAM:8MB以上(16MB以上推奨)

日本神話的な世界を舞台に 神と人の関係を描いた壮大な物語

神と人が共存する世界。そこに住まう人々は、その血や生まれ持った力により種族を区別された。神と呼ばれる種族は世界を統べる存在であり、人は彼らを崇め、恐れていた。しかし、神とはいえ決して万能ではない。神の中にも揺らぎは起こり、彼らは滅びの道を歩み始める……。絶大なる力を持った太陽神・照日は、あらゆる神を殺して世界を滅ぼそうとする。世界を支える創造神・天の子と意思を通わせることのできる唯一の人間である主人公・響威は、さまざまな神や人と交流を持つこととなる。果たして彼は世界を救うのか、それとも……?

原画に宅本うと氏を迎えたHOOKの第2作目。現在、HOOKのメインライターとして活躍する川波無人氏が、初めてシナリオを手掛けた作品でもある。日本神話的な世界を舞台として、神と人との関わりや、人々の抱えるさまざまな孤独、望まざる戦い、そしてその中で主人公たちが成長していく物語を描いた意欲作だ。商業的には苦戦を強いられることとなったが、このときの苦難を乗り越えたことが、HOOKのメンバーたちの結束力をより強固なものにした。

また、本作より、現在に至るまでHOOK作品の音楽を手がける松浦貴雄氏が参加している。

神々と女官が勢ぞろい。彼女らの明るい表情からは、滅びの予感は感じられないが……。

神狩りに遭った女性。彼女はこのまま消える運命にある。神々の争いは止まないのか……。

Main Heroine
天の子（てんのこ）

神と人との戦いで命を落とした母に代わり、創造神となる。世界を支える礎として存在する神。思いやりを持つ、心優しき少女。

Main Heroine
照日（てるか）

神々の中でも特に強大な力を持つ、一級太陽神。創造神になれなかったことを恨んでいる。神狩りを統率し、神を殺させている。

Main Heroine
水母（みなも）

主人公の幼なじみ。幼い頃、両親と死別したところを照日に拾われた。明るく優しい少女だが、照日の使いとして疎まれている。

Main Heroine
穂乃火（ほのか）

火起こしの社の生き神。見た目も言動も幼いが、子供扱いされることを嫌う。感情豊かで朗らかなため、自然と人を惹きつける。

Main Heroine
咲耶（さくや）

火起こしの社から離れた森の奥で、草木を育てながら静かに暮らしている女人。物腰柔らかだが、少々人見知りな面もある。

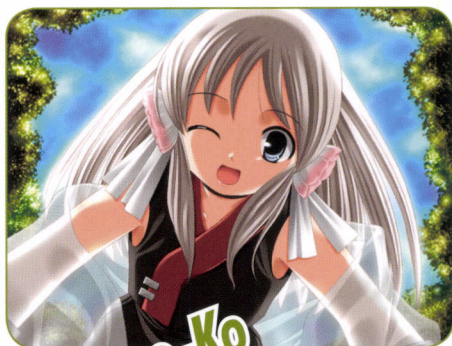
Sub Heroine
野守（のもり）

強気でとげのある物言いが目立つ、神狩りの女官。両親を荒神に殺された過去がある。神狩りに否定的な響威を嫌っている。

HOOK SOFT Visual History

02 天紡ぐ祝詞

Teruka

青白い月を見つめる瞳は、少し優しげにも見える。照日は真に滅びを求めているのだろうか。

Ten-no-Ko

世界を支える業を背負っても、天の子はただ笑う。たとえ孤独の中でも、自分の声が届くことを願いながら……。

Minamo

幼いころからずっと、水母と響威はお互いを支え合って生きてきた。そして今、ふたりはついに結ばれる。

Honoka

穂乃火の瞳には強い意志が宿る。信頼する響威になら、肢体をさらすこともいとわない。

Sakuya

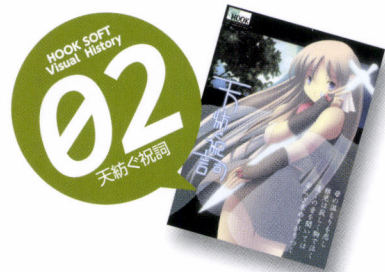
咲耶の正体は、落とされた神。その力は衰えてはいるものの、決して失ったわけではない。

Nomori & Hino

Meri & Kae

一緒に湯浴みをするほど、野守と比乃は仲が良い。

響威の前に立ちふさがる瑪莉と華枝。その視線は鋭い。

Sub Heroine 比乃(ひの)

神落としの社に住む女官。野守と仲が良く、よく一緒に行動している。がんばり屋で真面目だが、わりと抜けたところもある。

Sub Heroine 瑪莉(めり)

穂乃火の世話をする、社の女官。人のできた女性で人望も厚く、社の管理をほぼすべて行う。穂乃火のわがままにも優しく応える。

Sub Heroine 華枝(かえ)

文武両道な女官。瑪莉と同じく穂乃火の世話をする。感情を出さず淡々と話すので、考えが読みにくい。女好きという欠点がある。

Comment from Fellows

関係者コメント HOOKSOFTと私

●HOOKとの縁

元々は無人さんと同じ同人サークルでゲームを作っておりました。ですが私がPCやメアドをもっていなかった関係で疎遠になり、あるときPCを買ったので無人さんのHPのBBSに書き込んだのが縁でしたね。いきなり「ちょっと手伝って!」と言われました(笑)。

●当時を振り返って…

当時の私は「エロゲー=学園モノ」くらい偏っていましたので、『天紡ぐ祝詞』の世界観は斬新でドキドキしましたし、プロとして初めての仕事という緊張もあり正に四苦八苦でした。「今ならこうしたのになぁ」と思うところはたくさんあります。

●我ながらがんばったところ

ぜ…全部ひとりで描ききったところ…ですかね。何かレベル低い返答でスミマセン。当時は完全にアナログ作業だったので、差分ミスや表情ズレはトレス台を使って全部1から描き直してました。

●一番印象に残っていること

原画作業中、「こういう絵柄(デザイン)にすれば良かった!」て思った一瞬があったのですが、当然変更することはできません。それが妙にストレスになっていたのを覚えています。「これに気付かずに仕事を始めた自分のバカ!!」みたいな。

●一番お気に入りのキャラ

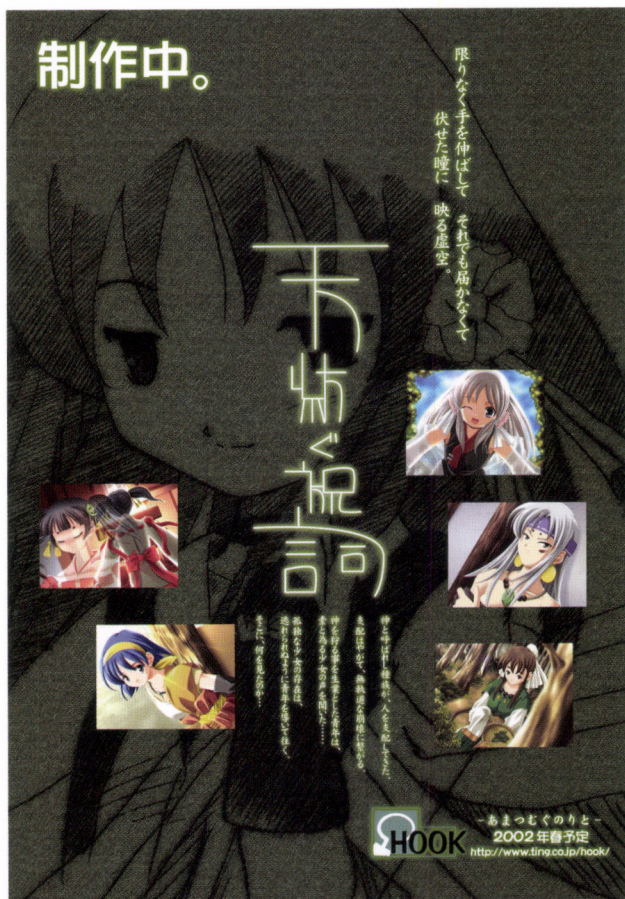
ずるい返答ですが、どのキャラも同じくらい思い入れがあります。描き易い描き難いはありますが…。穂乃火はめっちゃ描きやすいです。

●現HOOKSOFTに、ひとこと!

今の私はサブブランドSMEEの総指揮をする立場でもありますので、HOOKSOFTとは持ちつ持たれつの関係でもあります。持たれることが多いのでちゃんと50:50になれるようがんばりますよ!!

Profile 宅本 うと(やかもと うと)

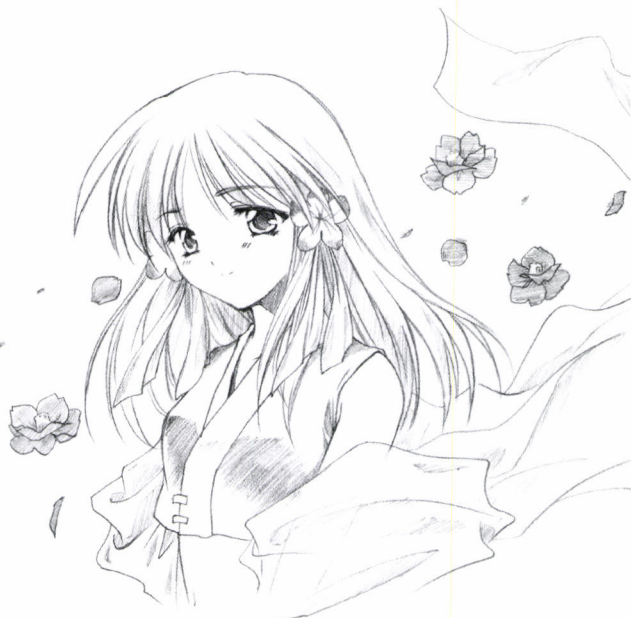
2作目に原画として参加してからは、スクリプターやグラフィッカーを経てSMEEのプロデュースとディレクションを行っております。現在はSMEE4作目『ラブラブル～lover able～』を製作中。私なりのイチャラブに対する拘りを凝縮したタイトルですのでイチャラブ好きな方は是非っ!!

初出：『天紡ぐ祝詞』パッケージ／販促ポスター

初出：『天紡ぐ祝詞』告知チラシ

初出：『天紡ぐ祝詞』公式ウェブサイト

初出：『天紡ぐ祝詞』販促ポスター

初出：『天紡ぐ祝詞』応援イラスト（松下まかこ）

初出：『天紡ぐ祝詞』応援イラスト（らっこ）

パッケージの絵は元々ポスター用でした。別にもう1枚描き下ろしがあったのに、いろいろてんやわんやしてる中で無くなっちゃって、コレ使うことになったんだよなぁ…。

ちなみに「母の温もりを〜」は作中で穂乃火が歌ってる詩です。実はこの詩とロゴが統合されたデータしか残ってないんですよね…。懐かしい。

ディレクター・シナリオライター 川波無人

オレンジポケット
OrangePocket

DATA

ジャンル:学園恋愛ADV
発売日:2003年6月13日
■STAFF…**原画**:武田弘光　**シナリオ**:川波無人、三浦祐介、はね　**音楽**:松浦貴雄、藤倉有理 ／OP「OrangePocket」**作詞**:川波無人、**作曲**:松浦貴雄 **歌**:柚木まき ／ED「はるおと」**作詞**:川波無人、**作曲**:松浦貴雄 **歌**:柚木まき
■CAST…綾瀬ナズナ:北都南 ／七緒美典:成瀬未亜 ／小見川円:萌木唯 ／黒崎恵留:青山ゆかり ／藤木咲乃:中瀬ひな ／神沼桐子:一色ヒカル ／前原羽弥:文月かな ／綾瀬ユーキ:三木本彩響 ／源ありか:福元コヒロ ／立花柊:三木本彩響 ／空木朋佳:児玉さとみ
■動作環境…OS:Windows98、Me、2000、XP、日本語版、DirectX8.1以上が問題なく動作する環境 ／CPU:Intel PentiumⅡ-300MHz以上(PentiumⅢ-500MHz以上推奨) ／メモリ:64MB以上(128MB以上推奨) ／VRAM:4MB以上(16MB以上推奨)

田舎の学園を舞台に仲間たちとの交流と恋愛を描いた物語

山と川に囲まれた小さな田舎町で暮らす主人公・江田秀晃は、普通でのんびりとした日常を愛する少年。自然に恵まれた東津久田学園に通う彼は、気心の知れた仲間たちと平穏で楽しい日常を送っていた。しかし、そんな折、秀晃がかつて都会に住んでいた頃の幼なじみ・綾瀬ナズナが転校してくる。昔の秀晃をよく知っている上に、田舎町では珍しい都会人であるナズナ。彼女がやって来たことで、にわかに秀晃の学園生活は騒がしいものとなる。夕暮れのオレンジ色に染まる校舎からは、今日も楽しげな笑い声が聞こえてくる……。

ユーザーがなにを求めているのか、エンターテインメントとはなにかということについて真剣に考え、前2作から思い切って方向転換を図った本作。内容は明るくにぎやかな学園ラブストーリーに挑戦した。また、『雨あがりの猫たちへ』で原画を手掛けた武田弘光氏を再度起用。絵柄を以前のものから大きく変え、より美少女ゲームらしいものにシフトした。結果、HOOK初のスマッシュヒットとなり、メーカーの知名度を一気に高める出世作となった。のちに、ドリームキャストやプレイステーション2にも移植されるほど人気を博した作品だ。

ブルマに激しく羞恥心を覚えるナズナ。しかし体育の授業で男女合同のバレーボールをしたこと自体は楽しかったらしく、童心に返れたと喜んでいた。

親友といっしょに日向ぼっこをしたり、ときにはケンカも起きてしまったり……さまざまな人間関係が、学園生活を彩る。

秀晃の妹分。数年前、秀晃が現在の町に引っ越してきたとき初めて知り合った少女。面倒見が良く優しいが、怒らせると怖い。

秀晃の幼なじみで転校生。運動も勉強も得意だが、それを気取らない気さくな性格。時折陰のある表情を見せることがある。

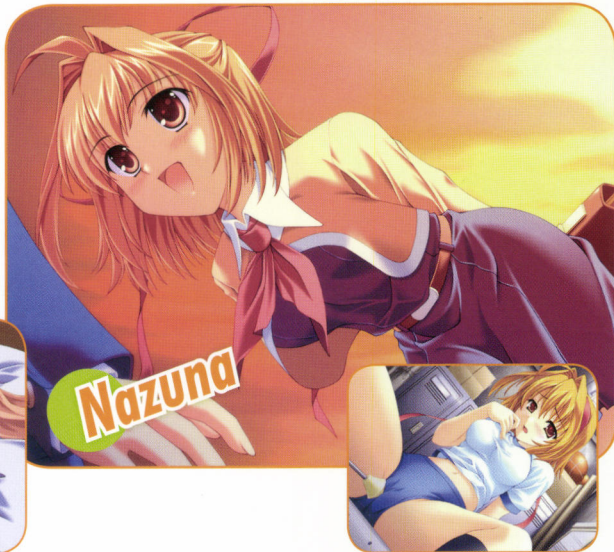
秀晃のクラスメイト。騒々しいムードメーカーだが、実は町でも随一の名家出身のお嬢様。家の跡取りになるのに反発している。

恵留の親友。マイペースでのんびりした性格の持ち主。いつも枕を抱えており、暇さえあれば昼寝をしている。趣味は読書。

秀晃のクラスメイト。無口でとっつきにくい印象なためか、特定の友人はいない。写真が趣味だが、人物写真は決して撮らない。

学食で偶然出会った、秀晃の先輩。勝ち気で気ままな性格で、秀晃を振り回す。小さい身体に強いコンプレックスを持っている。

家事万能・もちろん料理も上手な恵留は、親が留守がちの秀晃のために食事を作っている。大好きな「お兄ちゃん」である秀晃が喜ぶことなら、なんでもしてあげたいのだ。そのかいがいしい想いが届き、ついには身体を重ねる……。

秀晃が昔の話をよく覚えていないことに寂しさを感じるナズナ。けれど、今が幸せならそれでいい。

秀晃の膝枕で眠る美典。睡眠も大好きだが執筆も大好きで、書きためた原稿が風に飛ばされて困っていたことも。

Madoka

Minori

家出中に秀晃と出会った円は、彼の家に泊まることに。いつか家の跡継ぎとして結婚させられるのを恐れている。

HOOK SOFT Visual History
03
OrangePocket

突然秀晃の家に押しかけ、同居することにした羽弥。食事もいっしょ、お風呂もいっしょ。まるで新婚生活だ。

感情表現が苦手な桐子。転校が決まり、秀晃との別れが近づいても、妹のすずのように泣いたりはできなかった。

Sub Heroine
綾瀬ユーキ
あやせ ゆーき

秀晃の隣の家に引っ越してきた、ナズナの従妹。人懐っこい性格の持ち主で、初対面の主人公にもべったり甘えてくる。

Sub Heroine
藤木咲乃
ふじき さきの

円の親友で、秀晃のクラスメイト。品行方正で、何事に対しても真面目。引っ込み思案で人見知りが激しいことを気にしている。

Yuki

大好きな秀晃と愛し合った後、幸せそうな笑顔を浮かべるユーキ。

クリスマスパーティに参加する咲乃。人と関わる楽しさを覚えていく。

Comment from Fellows

関係者コメント HOOKSOFTと私

●HOOKとの縁

少し文章が書けたので友人に紹介されて、気がつくと作品に関わっていました。

当時はまだ未熟な、サークルの延長みたいな感じでした。けれどチームワークやアットホームなところなどは変わっていません。

●当時を振り返って…

無茶ぶり。

●我ながらがんばったところ

様々な助言をいただいたのですが、素直に聞きつつもこっそりと会話の端々にブラックジョークを盛り込んでいました。

●一番印象に残っていること

第一印象全員変態。二日で慣れました。あ、なんだ俺もだったのか。

●一番お気に入りのキャラ

奥村華山。キャラクターはやはり男性のほうが作りやすいです。その中でもトップクラスにカッコいい変人でした。

●現HOOKSOFTに、ひとこと!

またお手伝いさせてください、がんばります。あと風俗つれてってください、がんばります。

Profile はね

マンガとゲームと格闘技を愛する物書きです。キーボードとサンドバッグをバランス良く打ってます。

Illustration Selection
イラストセレクション

初出：広告

初出：ゲーマーズナビ

放課後。オレンジ色に染まる夕暮れどきの教室。ちょっとドキドキしながら好きな男子のことを待っている女の子。このナズナのポスターイラストは、もうこれだけで『オレポケ』のすべてを表しているような一枚ですね。ただ、コレ、原画段階から左右反転して仕上げてるんですけど、教室の構造をよく考えたら机の向きとか逆なんですよ（笑）。まあ、ご愛嬌ということで！

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

初出：2003 年冬イベント販売テレカ

初出：販促ポスター

初出：2003 年夏イベント販売テレカ

初出：2003 年夏イベント販売テレカ

初出：パッケージ／販促ポスター

初出：げっちゅ屋特典テレカ

初出：ソフマップ特典テレカ

初出：ヨドバシカメラ特典テレカ

初出：OAシステムプラザ特典テレカ

初出：とらのあな特典テレカ

初出：コムロード特典テレカ

初出：『OrangePocket』公式ファンブック
付録ポスター

初出：メッセサンオー特典テレカ

『オレポケ』からは販促イラストの数も初期２作と比じゃないくらい増えてますね。その中でも気に入ってるのが、とらのあな特典テレカです。自分の担当キャラってことで、やっぱり羽弥が一番思い入れあるんですよね。
羽弥って発売前はあまり人気なかったのに、とらのあなさんにゴリ押しして、テレカにしてもらったのもいい思い出。

ディレクター・シナリオライター 川波無人

ライクライフ

LikeLife

DATA

ジャンル:擬人化ドタバタ学園ラブコメADV
発売日:2004年5月28日
■**STAFF**…**原画**:松下まかこ、らっこ ／**シナリオ**:川波無人、セルシオ、はね、神無月如月　**音楽**:松浦貴雄、藤倉有理 ／OP「GirlsLife」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:橋本みゆき ／ED「届きますように」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:NANA ／挿入歌「空と雨と虹と」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:橋本みゆき
■**CAST**…宮里結末:新堂真弓 ／高坂姫子:草柳順子 ／沢木椿:九条信乃 ／有川あとり:大野まりな ／竜胆寺絆:大花どん ／山崎妙:後藤舞 ／小寺一撃:しょにー小倉 ／碓井祥子:まきいづみ ／小林唯月:毬岡留美 ／起留:大花どん ／あかり:毬岡留美 ／氷庫:毬岡留美 ／トウカ:神月あおい ／消し子:神月あおい ／校門:文月かな ／マコ:後藤舞 ／信子:毬岡留美 ／三葉:文月かな ／高坂浄:まきいづみ ／篝:まきいづみ ／有川総哉:堀川忍
■**動作環境**…OS:Windows98、Me、2000、XP、日本語版、DirectX8.1以上が問題なく動作する環境 ／CPU:Intel PentiumⅡ-400MHz以上(PentiumⅢ-500MHz以上推奨) ／メモリ: 64MB以上(128MB以上推奨) ／VRAM:4MB以上(16MB以上推奨)

愉快な擬人化キャラと繰り広げるスラップスティックコメディ

私立・下総ノ宮学園に通う主人公・高坂和真はごく普通の少年。彼にとっての問題といえば、隣に住む幼なじみの宮里結末がハチャメチャだったり、親代わりに保護者として同居している叔母の山崎妙に毎日からかわれたり、それくらいのこと。至って平凡な生活を送っていた和真だが、ある日突然、自分の携帯電話が女の子になってしまう。驚きを隠せない和真だが、不可思議な現象はそれだけでは終わらなかった。冷蔵庫、目覚まし時計、郵便ポスト、黒板消しetc…次々とモノが人の姿になってしまったのだ。平穏な生活が一転、騒がしい日々が始まる!

個性的な擬人化キャラクターたちが繰り広げるドタバタコメディ。身近にあるモノが女の子になるというインパクトのあるアイディアが高く評価された。また、会話主体のハイテンポ&ハイテンションなシナリオも好評で、前作『OrangePocket』に続くヒット作となった。システムの改良などが行われた新装版が発売されたほか、プレイステーション2や、プレイステーション・ポータブルにも移植されている。

本作から、近年のHOOK作品の人気を支えてきた原画家・松下まかこ氏とらっこ氏が参加。魅力的な絵柄がユーザーの心をガッチリと掴んだ。

人型になってもやっぱり姫子は携帯電話。着信が来れば着メロを歌いだす。授業中だろうとおかまいなしだ。

入門書を読み、サッカーにハマった姫子は楽しげだ。彼女はあっという間に学園の生徒たちになじむのだった。

結末のパンツが丸見えでも、慣れている和真は動じない。しかし、身体を重ねるとなれば話は別だ。

Main Heroine

宮里結末（みやさと ゆみ）

和真の幼なじみ。明るく元気な少女なのだが、「人畜有害」とあだ名がつくほどのすさまじい天然ボケで、周囲を振り回す。

Main Heroine

高坂姫子（こうさか ひめこ）

ある日突然人間になった和真の携帯電話。和真のクラスに編入する。便利な機能満載のはずだが、自分の使い方を理解していない。

Main Heroine

沢木椿（さわき つばき）

和真のクラスに転校してきた編入生。気は強いが病弱で、なにかにつけて吐血する。実は正体は姫子と同じく人間ではない。

怖がりで気が小さくて、ずっと本当に仲の良い相手が作れなかったあとり。でも、もうひとりぼっちじゃない。大好きな和真がいるから……。

Himeko

和真が部屋のドアを開けると、そこにはウェディングドレス姿の姫子が……。ふたりの出会いはあまりにも衝撃的だった。

Atori

Tsubaki

自分の持ち主が想っていた和真を検分する椿。しかし椿も和真に恋してしまい?

HOOK SOFT Visual History

04

LikeLife

Kizuna

和真のためにメイド服を着る絆。平和な昼下がり、愛する人とティータイム。

Hyo-ko

普段の姿からは考えられない、恍惚とした表情の氷庫。

Keshiko

クリーナーを使ってほしいと和真にせがむ消し子。

Main Heroine

有川あとり
ありかわ　あとり

椿と同じく転校生。超引っ込み思案で人付き合いが苦手。その反面寂しがり屋で、モノと心を通わせて気を紛らわせている。

Main Heroine

竜胆寺絆
りんどうじ　きずな

和真と幼いころ出会ったことのある転校生。古くから続く名家のお嬢様。金銭感覚がおかしく、なんでも金で解決しようとする。

Sub Heroine

氷庫
ひょうこ

和真の家の冷蔵庫。見た目は可憐な美少女だが性格はシュール。

Sub Heroine

消し子
けしこ

和真のクラスの黒板消し。愛らしい外見に反してしっかり者。

Comment from Fellows

関係者コメント HOOKSOFTと私

●HOOKとの縁

別のブランドで制作していましたが、その会社が諸事情で無くなったので、以前から手伝ったり仲が良かったHOOKにそのまま移籍しました。

●当時を振り返って…

原画のお仕事は大変難しかったです。理想に近づけるのに苦労も多かったです。

●我ながらがんばったところ

んーあるのでしょうか。これからもっとがんばっていきたい所存です。

●一番印象に残っていること

せまい事務所で大人数で寝泊まりして開発してたのもいい思い出です。

情熱があればなんとかなるもんですね。

●一番お気に入りのキャラ

印象的だったと言えば姫子でしょうか。キャラデザにも苦労した割と思い入れがあるキャラです。

●現HOOKSOFTに、ひとこと!

諸事情で『さくらビットマップ』には少ししか参加できませんでしたが、かわいいキャラぞろいなので自分でも完成が楽しみです。

Profile らっこ

原画とかやってます。
最近いろいろな方面での道を模索しています。
最近ブログ始めました。適当に更新してます。
ウェブサイト「アラスカ出張所」
http://a-rakko.blogzine.jp/

初出：テックジャイアン 2004 年 7 月号

初出：発売告知チラシ

初出：ミニファンディスク『氷庫版』広告

Illustration Selection
イラストセレクション

椿のイベントテレカは、僕らの予想をはるかに超える勢いで売れて瞬殺みたいな感じだったんですが、それで初めて「あれ？　椿ってけっこう人気ある!?」って認識しましたね。椿ファンの方、すみません。
下の結末の広告イラストは、一番最初に表に出した絵で評判もよかったんですけど、実を言うと、このとき僕は『LikeLife』の設定やシナリオをほとんど知らない状況で、まかこさんに発注してました。結末ってこんなしおらしいキャラじゃないのにねぇ…（笑）。

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

初出：2004 年秋イベント販売テレカ

初出：ソフマップ 2004 年末キャンペーンテレカ

初出：公式ウェブサイト壁紙

初出：広告

初出：オリジナルサウンドトラック

初出：小説3巻 表紙

初出：ヨドバシカメラ特典テレカ

初出：2004年秋イベント販売テレカ

初出：小説1巻 表紙

初出：2004年秋イベント販売テレカ

初出：2004年秋イベント販売テレカ

初出：LikeLife ビジュアルワークス 付録ピンナップ

初出：LikeLife ビジュアルワークス 表紙

初出：テックジャイアン2004年9月号

初出：小説3巻 ピンナップ

初出：テックジャイアン2004年8月号

ファンブックの表紙イラストはパッケージ絵と同じく、結末＆姫子のツーショットですが、山根くんの背景デザインも相まって、『LikeLife』のスラップスティックなドタバタコメディの世界観をよく表現してるなぁと思います。テックジャイアンさんに載った4コマ漫画は何本かあるんですが、この氷庫さんネタのは自分が原案を考えた1本なんで、思い出に残ってますね。

ディレクター・シナリオライター 川波無人

HOOK SOFT Visual History

05

アンダーバーサマー

_summer

DATA

HOOK SOFTWARE CREATIONS

ジャンル：まったり純恋学園ラブコメ ADV
発売日：2005 年 7 月 15 日
■ **STAFF**…**原画**：松下まかこ、らっこ　**シナリオ**：川波無人、セルシオ　**音楽**：松浦貴雄 ／ OP「こいのうた」作詞：川波無人、作曲：松浦貴雄、歌：橋本みゆき ／ ED「たいせつなひと」作詞：川波無人、作曲：松浦貴雄、歌：遊女
■ **CAST**…波多野小奈美：まきいづみ ／海老塚信乃：金田まひる ／海津沙奈：草柳順子 ／天野千輪：北都南 ／島津若菜 ／青山ゆかり ／七緒日向子：成瀬未亜 ／めがねの高橋さん：鳥居花音 ／船田治：高嶺悠賀 ／川上由乃：神月あおい ／梳田かすみ：一色ヒカル ／立花智鶴：一色ヒカル ／落ち武者マスター：オイリーはな ／波多野楽子：まきいづみ
■**動作環境**…OS：Windows98、Me、2000、XP、日本語版、DirectX8.1 以上が問題なく動作する環境 ／ CPU：Intel Pentium Ⅱ -400MHz 以上（Pentium Ⅲ -500MHz 以上推奨） ／メモリ：64MB 以上（256MB 以上推奨） ／ VRAM:4MB 以上（16MB 以上推奨）

どこまでも“ふつう”を目指した海辺の町が舞台の学園恋愛ストーリー

「好きなやつ、いるか?」　それは修学旅行のとき、主人公・海津匠に、親友で腐れ縁の船田治が言った何気ない一言。それまで恋なんて意識したこともなかった匠だけれど、その言葉で彼の中のなにかが変わってしまった。見慣れたはずの幼なじみ、波多野小奈美やクラスメイトの海老塚信乃たちと接するときに、なにか落ち着かなくなってしまったのだ。ぼんやりと恋を意識し始めたことで、匠の平凡だった日常に少しずつ変化が訪れる。季節はちょうど真夏へと移りゆくころ。片田舎の海辺の町を舞台に、少年少女の淡い恋模様を描いた物語。

HOOKの第5作目は、少年が大人へ駆け上がっていく瞬間をとらえた物語。本作以前に学園物としてつちかってきたものを昇華し、これまでとは違ったアプローチの学園物に挑戦した。結果、過去作を上回るヒット作となり、プレイステーション2への移植も決定。特にヒロインの小奈美は、幼なじみ属性のユーザーを中心に絶大な人気を博した。また、姿を見ないままの恋愛という斬新な「めがねの高橋さん」シナリオも高い評価を得た。予約特典には、約100Pのビジュアルブックが用意された。本作の紹介はもちろん、HOOKの歴史についても詳しく書かれた豪華な1冊となっている。

ずっといっしょの時間を過ごしてきた幼なじみやクラスメイト、義妹と勉強会。気のいい仲間たちと過ごす何気ない日々は、匠にとっても、そしてみんなにとってもかけがえのないものだ。

悪友に誘われ、匠がのぞいてしまった幼なじみたちの裸は、驚くほど女の子らしかった。

Main Heroine

波多野小奈美（はたの こなみ）

匠の幼なじみ。優しくて女の子らしいけれど、ちょっと押しが弱い。家事が得意で、いつも匠の家で炊事洗濯をこなしている。

Main Heroine

海老塚信乃（えびづか しの）

匠のクラスメイトで、小奈美の親友。強気な性格だが、根は世話好きで優しい。実家は神社で、よく巫女として家業を手伝う。

Main Heroine

島津若菜（しまづ わかな）

匠が通う学園の3年生。名家のお嬢様で、学園内では超有名人。高嶺の花と思われがちだが、本当は恋に憧れる年相応の女の子。

匠の幼なじみから、恋人にステップアップした小奈美。手のぬくもりに幸せを感じる。ふたりきりの温泉旅行では、艶っぽい笑顔も見せた。

巫女装束に身を包む信乃。髪型もいつもと変えて、神秘的な印象だ。けれど、中身はやっぱりいつも通りの元気な信乃だった。

HOOK SOFT Visual History
05
_summer

匠との初めての出会いは、ハプニングの中。そのとき若菜が抱き始めた想いは、いつしか土砂降りの中でも熱を失わないほどに……。

Sana

子供っぽくて純粋な沙奈。大好きなお兄ちゃんになら、肌を見せても恥ずかしくない？

Hinako

自転車ごと用水路にはまり泣きべそをかく日向子。教師のはずだが、やけに幼く見える。

匠たちと行く海水浴の日のために水着を新調した千輪。匠に気に入ってもらえてご満悦だ。

Main Heroine

海津沙奈（かいづ さな）

匠の義妹。家庭の事情により、現在はほぼ兄妹でふたり暮らし状態。無邪気で純真な性格。甘えん坊で、匠のことが大好き。

Main Heroine

七緒日向子（ななお ひなこ）

赴任してきたばかりの新任教師で、匠たちのクラス担任。担当科目は世界史で、授業の評判は上々。天然ボケで周囲を和ませる。

Main Heroine

天野千輪（あまの ちわ）

匠の後輩で、沙奈の親友。いつもテンションが低く冷静で、考えが読みづらいミステリアスな少女。占いの知識に長けている。

Comment from Fellows

関係者コメント HOOKSOFTと私

● HOOK との縁

一番最初は『LikeLife』です。眼鏡の不幸な人……祥子先生と、招き猫の篝を演じました。篝、面白かったです。HOOKさんはフレンドリーでいい会社だなって思いました。役者の要望も聞いてくれますし、プライベートな話までしちゃいました♪

●当時を振り返って…

とてもいい思い出です。学生時代を懐かしむみたいな。やり残したことがあんまりない感じです。もし、また『_summer』のなにかをやるとしても、やっぱり同じようなのがいいなって思います。

●我ながらがんばったところ

いかに毒を混ぜないか、裏の意味を持たせないかという部分を意識して、私の中の純粋な部分だけを思いながら演じました。あと、他ヒロインのルートに行ったときほど優しくしてます。妬いても表に出さないのが小奈美らしいでしょ?

●一番印象に残っていること

『_summer』にはたくさん思い出がありますけど、なにより、1回きりじゃなくて、続いたことがうれしかったです。ドラマCDなど、いろいろな展開がありました。何回も重ねることで、記憶から薄れることがなかったのがよかったなと。

●一番お気に入りのキャラ

千輪ちゃんが好きです。キャラクター絵と声がかわいかった。あと演じていらっしゃる北都南さんそのものも、とても面白い方で大好きです。

●現 HOOKSOFT に、ひとこと!

小奈美以来、優しいほんわか系幼なじみ役が増え、その後に『HoneyComing』の雷堂さんをやらせていただくことになって、声の低いキャラが増え……HOOKさんがきっかけでお仕事の幅が広がっているような気がします。今回の『さくらビットマップ』ではお母さんなので、お母さんキャラが増えるかも? これからもよろしくお願いします!

Profile まきいづみ

『さくらビットマップ』ではサブキャラをたくさん演じていますので、探してみてください!
ホームページがありますので、ぜひぜひ遊びに来てねぇ♪
ウェブサイト「まきいづみ ほ～むぺ～じ」
http://maki.2-d.jp/

Illustration Selection
イラストセレクション

初出：テックジャイアン 2005年4月号

初出：電撃姫 2005年7月号

初出：パッケージ

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

テックジャイアンの小奈美は最初に表に出した絵ですね。よく考えると服のまま海入ってはしゃぐような子じゃないんですけど（笑）。青い空、海、制服。と爽やかな作品イメージをうまく出せた一枚だと思います。同じくテックジャイアンの若菜ですが、こちらは発売前、最後の雑誌描き下ろし。僕が「若菜さまで！」ってゴリ押しした一枚です。発売前は若菜人気もそんなでもなかったのに（笑）。絵柄にも「なんとか足まで入れてください！」って、らっこさんに注文付けてました。

初出：『_summer』ビジュアルファンブック　描き下ろしSDイラスト

初出：テックジャイアン 2005年7月号

初出：特典テレカ（グッドウィル）

初出：特典テレカ（ソフマップ）

初出：2005年夏コミグッズ（下じき）

初出：特典テレカ（メディオ！・遊コン）

初出：販促ポスター

初出：特典テレカ（メッセサンオー）

初出：特典テレカ（ラオックス）

初出：特典テレカ（ヨドバシカメラ）

初出：特典テレカ（とらのあな）

ヒロイン全員集合の販促ポスターは、6人の構図、背景の花の柄や、うちの販促イラストでは珍しい黄色系のカラーリングとかも含めた、全体的な雰囲気がかわいらしい感じで、お気に入りですね。

ディレクター・シナリオライター 川波無人

ハニーカミング
HoneyComing

DATA

ジャンル:はにかみ学園ラブコメADV
発売日:2007年6月29日
■STAFF…**原画**:松下まかこ、らっこ　**シナリオ**:川波無人　**音楽**:松浦貴雄／OP「Love Hell Rockt」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄 歌:青木春子／ED「帰り道」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:土屋実紀／キャラクターソング「虹を渡ろう-Asahi Only One」「隠した涙-Mio Only One」「ツンデレ・ワルツ-Marino Only One」「天使のくれたseason-Clair Only One」「あなたのために-Yuma Only One」作詞:藤本スミレ、作曲:松浦貴雄
■CAST…上条朝陽:平野響子／緒方未央:桜川未央／多賀谷麻里乃:越智悠／前園・クラリッサ・皐:桃井いちご／七里由馬:こいでりこ／雷堂苺:まきいづみ／皇城椋子:青山ゆかり／緒方肇:本多啓吾／緒方美夏:九条信乃／篠崎政則:門戸開／篠崎こより:神月あおい／中西薫:青山ゆかり／紅林司:かわしまりの／矢野弘子:吹雪桜／多賀谷真奈:かわしまりの／多賀谷護:まきいづみ／西園寺三孝:本多啓吾／下柳港:北都南
■動作環境…Windows98、Me、2000、XP／CPU:Intel PentiumⅡ-400MHz以上(PentiumⅢ-500MHz以上推奨)／メモリ: 128MB以上(256MB以上推奨)／VRAM:4MB以上(16MB以上推奨)

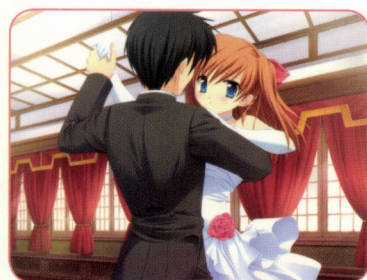
HOOKにおける、明るく楽しい学園純愛ストーリーの集大成

毎日繰り返される両親のイチャつきぶりを、物心がついたころからこれでもかと見せつけられてきたことで、ちょっとした恋愛アレルギー体質になってしまった主人公・緒方光一郎。幸いにして義理の妹の緒方未央や、幼なじみの上条朝陽は恋愛の毒にあてられておらず、家にいるとき以外は平穏な生活を送れていた。しかし、春から「バカップル学園」との異名をとる愛嬌学園に通うことになり、彼の日常は一転。この学園には“恋愛授業”という特別なカリキュラムがあり、光一郎は、日々、苦手な恋愛のための作法を学ぶことに……。

HOOKにおける学園恋愛ストーリーの集大成と呼べる本作。恋愛授業という斬新な設定を使ったドタバタとラブコメ要素満載のシナリオが大好評を博した。「アミューズメントモード」、「フィーリングモード」、「オンリーワンモード」という3つのゲームモードが用意されており、特にオンリーワンモードは選択したヒロイン以外は攻略できないという画期的なシステムでユーザーを驚かせた。

また、HOOK初の試みとして、各ヒロインのキャラクターソング全5曲も制作。オンリーワンCDとして発売され、話題を呼んだ。

電気アンマで光一郎を起こしていた朝陽も、恋愛授業を受ければこの通りの変わりっぷりだ。

恋愛授業の内容はさまざま。ちょっと苦手な相手には、まず手を重ねてみるところから……。

クレアとあやとり。ただ遊んでいるように見えるが、これも恋愛授業の一環だったりする。

Main Heroine
上条朝陽（かみじょう あさひ）

光一郎の隣家に住む幼なじみ。強気な性格でいつも光一郎に突っかかる。しかし、内面はかなり乙女チック。濃い恋愛話は苦手。

Main Heroine
緒方未央（おがた みお）

光一郎の義妹。同い年なのでクラスメイトでもある。兄のことは大好きだが、普段はあまり接点がない。泣き虫で子供っぽい。

Main Heroine
多賀谷麻里乃（たがや まりの）

愛嬌学園附属の3年生。プライドが高く高飛車なお嬢様に見えるが、父の会社が倒産しており、かなりの苦労人。男性が苦手。

光一郎に対してかわいくない態度をとってしまう朝陽。でも、小さいときからずっと、朝陽にとっての王子さまは光一郎だけだ。

男性が嫌いな麻里乃。光一郎も最初はただ気に入らない相手だったが、少しずつ彼を理解し、いい雰囲気になっていく。

大好きな「お兄ちゃん」から、念願の「恋人」に。未央の得意技は、お弁当を「あーん」で食べさせることだ。

博愛の心に満ちたクレアも、恋をすれば普通の女の子になってしまう。

不機嫌そうな面持ちで見合いの席に着く苺だが……？

下着姿を見られても全然動じないほど無愛想で無気力な由馬。だけど、きっといつか心を開いて、笑顔を見せてくれるときが来るはずだ。

光一郎の胸に抱かれた司。昔の運命的な恋の話を語りだす。

Main Heroine

前園・クラリッサ・皐

まえぞの・くらりっさ・さつき

2年生の先輩。日伊のハーフで、愛称はクレア。慈愛の心に満ち、品行方正、才色兼備で、学園ばかりか町内でも評判のアイドル。

Main Heroine

七里由馬

しちり ゆま

3年生の先輩。大企業の社長令嬢だが、趣味は庶民的。いつも無口だが、口を開けばかなりの毒舌。見た目に似合わず大食い。

Sub Heroine

雷堂苺

らいどう いちご

光一郎のクラスの担任教師。おおざっぱ性格。男に免疫がない。

Sub Heroine

紅林司

くばやし つかさ

光一郎のクラスの恋愛授業を担当する教師。性別は男だが心は乙女。

Comment from Fellows

関係者コメント HOOKSOFTと私

●HOOKとの縁

HOOKスタッフさんとは、HOOK結成前からの知り合いだったのでそのままの流れで。みんなとにかく若かった覚えがあります。

●当時を振り返って…

キャラクターソングが多かったため、作曲には多くの時間をかけました。時間との戦いだったのですが、結果には満足しています。

●我ながらがんばったところ

主題歌のメロディーがずっと決まらず、何パターンも作った覚えがあります。今までのHOOKさんの主題歌と違った、元気なガールズバンドのイメージという発注に苦労しました。今でも、よく完成したなぁと思ってます。

●一番印象に残っていること

レコーディング現場ではクレアの曲が好評でした。無人さんが他の仕事をしながらレコーディングも付き合ってくれたのを覚えています。

●一番お気に入りのキャラ

未央がなんだか切なくて。ゲーム本編のシナリオが歌詞にリンクしていたのが印象的でした。

●現HOOKSOFTに、ひとこと!

これからも、王道だけど他のメーカーさんには無いちょっと変なソフトを作り続けてください。

Profile 松浦 貴雄

まつうら たかお

曲作ります。趣味は自宅警備員。最近はぼーっとしています。
半年に一度くらいしか更新されないブログです。コメント欄は自由帳にでも使ってください。

ブログ「松浦貴雄の騒音」
http://blog.livedoor.jp/matsuura_r_takao/

Illustration Selection
イラストセレクション

テックジャイアン 2006年 9月号

初出：PUSH!! 2007年 7月号

初出：Honey Coming 公式パーフェクトビジュアルブック

初出：電撃G's magazine 2006年9月号

G's マガジンの朝陽は、これが雑誌等での初出しイラストでした。以降もそうですが『ハニカミ』の販促イラストでは、かわいくてさわやかな感じを意識してます。パンチラとかも、しないようにしてました。
テックジャイアンの朝陽の描き下ろし、これは一体なんの恋愛授業なんでしょうかねぇ？　シチュエーションはよくわかりませんが（笑）、水に濡れた雰囲気のあるイラストですよね。

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

初出：コンプティーク2007年6月号

初出：電撃姫 2007年2月号

初出：電撃姫 2006年9月号

初出：ショップ特典テレカ（とらのあな）

初出：ショップ特典テレカ（ヤマギワソフト）

初出：コンプティーク2007年7月号

キャラソンCD『～ism』シリーズのイラスト、これは販促でかなり活躍したんですけど、今見てもいいなぁって思います。みんなかわいいですよね。
あとはヤマギワソフトの由馬テレカがお気に入りですね。学園の教室っていうシチュエーション、身体のバランス、表情など、絶妙だなぁ…と。もちろん乳もいい。エロくて。

ディレクター・シナリオライター 川波無人

初出：キャラクターCD MARINO ism

初出：コミケ72グッズ 下敷き

初出：PC Angel 2007年7月号

初出：コミケ72グッズ 紙袋＆テレカ

初出：電撃G's magazine 2007年2月号

初出：電撃G's magazine 2007年４月号

初出：オフィシャル通販特典テレカ

初出：電撃G's magazine 2007年３月号

初出：テックジャイアン2007年３月号

初出：テックジャイアン2007年４月号

初出：テックジャイアン2007年１月号

アットマーク ハニーカミング ロイヤルスイート
@HoneyComing RoyalSweet

DATA

HOOK SOFTWARE CREATIONS

ジャンル:はにかみ学園ラブいちゃADV　**発売日**:2009年8月28日
■STAFF…原画:松下まかこ、らっこ　シナリオ:川波無人、モーリー　音楽:松浦貴雄　／テーマソング「青空に咲く花」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:土屋実紀
■CAST…上条朝陽:平野響子　／緒方未央:桜川未央　／多賀谷麻里乃:越智悠　／前園・クラリッサ・皐:桃井いちご　／七里由馬:こいでりこ　／雷堂苺:まきいづみ　／皇城椋子:青山ゆかり　／緒方肇:本多啓吾　／緒方美夏:九条信乃　／篠崎政則:門戸開　／篠崎こより:神月あおい　／中西薫:青山ゆかり　／紅林司:かわしまりの　／矢野弘子:吹雪桜　／多賀谷真奈:かわしまりの　／多賀谷護:まきいづみ　／西園寺三孝:本多啓吾　／下柳港:北都南
■動作環境…Windows98、Me、2000、XP、Vista　／CPU:Intel Pentium Ⅲ-S 1.266GHzz以上(Pentium4-2GHz以上推奨)　／メモリ: 512MB以上(1GB以上推奨)　／VRAM:16MB以上(64MB以上推奨)

ユーザーからの期待に応えた ラブ&エッチ満載ファンディスク

本編発売から2年、満を持して発売された『HoneyComing』のファンディスク。ヒロインたちが光一郎と結ばれてからの後日談が描かれており、赤裸々で甘々な日常を楽しむことができる。シナリオはすべて新規書き下ろしで、全部で98本ものエピソードが用意されている。なかでも、エッチシーンがあるエピソードの19本には相当に力が入れられており、全イベントCG中のエッチCG率は100%。これはHOOKでは初の試みだ。

また、オリジナル版では攻略できなかったキャラクターの新規シナリオも収録されている。本作で攻略できるサブヒロインは、クレアの親友の皇城椋子、麻里乃の元婚約者のメイドである下柳港、光一郎のクラス担任の雷堂苺、男性教師だが女性にしか見えない紅林司の4人。本編でも人気のあったキャラクターたちばかりだ。

さらには、人気歌手・土屋実紀氏が歌う新テーマソングも収録。なお、オリジナル版をプレイしたことのない人のために、本編のリニューアル版である『HoneyComing re:coming』と『クレアミニファンディスク』が同梱された『PremiumEdition』も同時発売。どこまでもユーザーのことを考えた、HOOKらしい作品に仕上がっている。

胸の大きな朝陽によく似合うバニーコスプレ。普段と違う服装で興奮が高まる。

演劇部で使う魔法少女の衣装を試着していた未央。そのまま光一郎に求められ……。

純白のドレスをまとったクレアは、恋人に全てを捧げる。

初めてラブホテルに足を運んだ麻里乃たち。赤いシーツとドレスが淫靡な雰囲気だ。

激しくストッキングを破られ、愛する人に貫かれる由馬。

大人っぽいスーツ姿で、椋子は光一郎を押し倒し……。

初めて見た苺ちゃんのミニスカは、なんと愛嬌学園の女子制服！　当然、そのまま魅惑の制服エッチに♪

メイドの港さん。もちろんメイド服でのご奉仕Hも。

まさか!?の司ちゃんとの秘め事…これは現実か？

Illustration Selection

イラストセレクション

初出：PC Angel neo 2009年 9月号

テックジャイアンの描き下ろしですが、これは朝陽を汚した一枚として大反響があった絵ですね。『ハニカミRS』はラブラブエッチ満載のファンディスクということで、販促絵も全体的に露出多い絵が多いんですが、その中でもこれはやりすぎちゃったかなぁ…と。『ハニカミ』ではパンチラすら控えていたのに(笑)。

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

初出：オフィシャル通販特典テレカ

初出：テックジャイアン2009年 6月号

初出：ショップ特典テレカ（メロンブックス）

初出：ショップ特典テレカ（メディオ）

初出：ショップ特典テレカ（ラオックス）

初出：ショップ特典シーツ（ソフマップ）

初出：ショップ特典テレカ（とらのあな）

初出：ショップ特典テレカ（ゲーマーズ）

初出：ショップ特典テレカ（グッドウィル）

フェアリーライフ

FairlyLife

DATA

HOOK SOFTWARE CREATIONS

ジャンル:重力無限大!全力どたばたミラクルラブコメADV
発売日:2008年10月10日
■STAFF…原画:松下まかこ、らっこ　シナリオ:川波 無人、モーリー　音楽:松浦貴雄 ／OP「FairlyLife 」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:橋本みゆき ／ED「笑顔にかえて」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:NANA ／挿入歌「ソラ」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:土屋実紀
■CAST…山南南:桃井美穂 ／高岡あさがお:木ノ下やや ／高岡未来:北野妙 ／沢渡弓月:細田なな ／松田直子:細田なな ／五味優:星咲イリア ／頼子:朝倉四季 ／加奈子:藤森ゆき奈 ／曽我部冬子:歯粉崎みどり ／小冷:桜川未央 ／消し子mk⑯:神月あおい ／高岡ちり:草柳順子 ／ランタン様:歯粉崎みどり ／あゆみ:長谷川かのん ／中里結花子:大波こなみ ／有栖川京華:静野ももか ／真鶴竜生:柳沢降臨 ／グスタフ:柳沢降臨 ／マリア:新堂真弓 ／あかね:亜城めぐ
■動作環境…Windows98、Me、2000、XP、Vista ／CPU:Intel Pentium Ⅲ-800MHz以上(PentiumⅢ-1GHz以上推奨) ／メモリ: 256MB以上(512MB以上推奨) ／VRAM:4MB以上(16MB以上推奨)

『LikeLife』の世界観を受け継ぎ モノと人との関わりを描いた物語

主人公・高岡晃範は、ごくごく普通の男子学生。腐れ縁の騒がしい少女、山南南に振り回されつつも、至って平穏な毎日を送っていた。しかしある日、学園にて人工衛星が墜落したところに遭遇してから、彼の生活は大きく変わり始める。墜落現場には、ロケットブースターらしきものを背負った謎の少女がいた。「あさがお」と名乗る彼女の正体はなんと、墜落した人工衛星そのもの。晃範に会いたいがために、人の姿になって宇宙からやってきたのだという。その日を境に、晃範の周囲にあるモノたちがどんどん擬人化し始めることとなり……?

モノと人とのつながりという難しいテーマに果敢に挑み、多くの評価を受けたHOOKの第4作目『LikeLife』の世界観を踏襲した本作。モノと人との平等さというテーマを据え、新たな境地を開拓した意欲作だ。携帯電話のような日常的なモノだけではなく、人工衛星までもが擬人化し、より壮大な物語が描かれ、好評を博す。のちに、プレイステーション・ポータブル版『FairlyLife MiracleDays』も発売された。

また、携帯電話の擬人・高岡未来と、コピー機の擬人・頼子は特に人気が高く、それぞれを題材としたファンディスクも制作された。

あさがおを始めとするモノたちが擬人化した毎日は大騒ぎ! 大変なこともあるけど、楽しいことはもっとたくさんある。

擬人化がきっかけで、晃範のまわりでは恋愛も動き出す。彼が選ぶのはいったい……?

Main Heroine

高岡未来

たかおか みく

南とおそろいの、晃範の携帯電話。しばらく放置されていたため、擬人化して晃範の役に立とうと奮闘する。冷静沈着な性格。

Main Heroine

高岡あさがお

たかおか あさがお

ある日突然擬人化し、晃範のもとに落ちてきた人工衛星。正義感が強く、素直で純真無垢だが、その分だまされやすいところも。

Main Heroine

山南南

やまなみ みなみ

晃範のクラスメイトで生徒会長。超絶ポジティブシンキングの持ち主。思い立ったら後先を考えずにすぐに行動に移してしまう。

いつも明るく騒がしい南は、よくトラブルに晃範を巻き込む。でもそれも、晃範を楽しくさせたいという南の愛の現れなのだ。

困った人がいると、すぐに飛んでいってしまうあさがお。溺れている子猫を助けるのも、身体を張って地球を守るのも、彼女にとっては大切な使命だ。

HOOK SOFT Visual History
07
FairlyLife

未来はいつも晃範のことを一番に考えている。いっしょに手作りのお弁当を食べられてうれしそう。

キッチンに立つ弓月。大好きな人に手作りの料理を食べさせてあげるために練習中だ。

生徒会の仕事がに忙殺され、ストレスをためている晃範を胸に抱く頼子。優しく頭をなでて、彼を癒そうとする。

きついイメージだけど、本当は人のいい優。晃範がケガをしたときにも、大切なスカーフで手当てをした。

Main Heroine
沢渡弓月（さわたり ゆづき）

晃範のクラスに転校してきた国民的アイドル。押し寄せるファンに対しても優しい笑顔を振りまく、気立てのいい女の子。

Main Heroine
五味優（いつみ ゆう）

謎の転校生。転校初日から、いきなり生徒会に対して敵対宣言をしてくる。口が悪く素直ではないが、意外と面倒見がいい。

Sub Heroine
頼子（よりこ）

生徒会室で4年間使われていたコピー機。生徒会のさまざまな仕事をこなしてくれる。おっとりとしてつつましい性格の持ち主。

Comment from Fellows

関係者コメント HOOKSOFTと私

●HOOKとの縁

『HoneyComing』のときに知人のライターさんから紹介していただき、それからのお付き合いになります。お話があったときは純愛ゲーが来た！ と喜びました。

●当時を振り返って…

『FairlyLife』はやっていて楽しかったです。人工衛星やコピー機で話を作るなんて滅多にありませんし、欲を言えばもっと擬人化の世界に浸っていたかったなーと今でも思いますね。

●我ながらがんばったところ

擬人化キャラはちびキャラ含めみんな可愛らしくできたんじゃないかと思います。特に未来や頼子さんは人気も出てくれて、時々ミニFDを起動してはニヤニヤしています。

●一番印象に残っていること

収録時、グスタフやモブの台詞が多すぎるといろんな人から言われたことでしょうか。そして川波さんと一緒に食べたラーメンの辛さは今でも忘れられません。

●一番お気に入りのキャラ

もちろんグスタフで！ ヒロインどころか犬ですけどね（笑）。

●現HOOKSOFTに、ひとこと！

ぜひとも地上波でアニメ化を!!

Profile モーリー

フリーでシナリオを書いているモーリーです。HOOKSOFTさんでは『HoneyComing』以来ずっと関わらせていただいています。他社でもいろんなシナリオを書いていますので、興味がありましたら、ぜひどうぞ。

ウェブサイト「倒錯の館」
http://morry-hp.infoseek.ne.jp

初出：電撃G's magazine 2008年5月号

初出：ショップ特典テレカ（メロンブックス）

初出：テックジャイアン2008年11月号

初出：ショップ特典テレカ（ヨドバシカメラ）

初出：オフィシャル通販特典テレカ

初出：ショップ特典テレカ（ソフマップ）

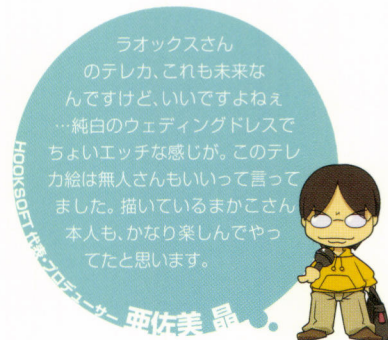
初出：販促ポスター

初出：発売記念イラスト

初出：公式サイト マスターアップ 記念イラスト

初出：ショップ特典テレカ（ラオックス）

ラオックスさんのテレカ、これも未来なんですけど、いいですよねぇ…純白のウェディングドレスでちょいエッチな感じが。このテレカ絵は無人さんもいいって言ってました。描いているまかこさん本人も、かなり楽しんでやってたと思います。

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

初出：ミニミニファンディスク『みくりまくり』付き描き下ろしテレカ

初出：ショップ特典テレカ（アニメイト）

初出：ショップ特典テレカ（コムロード）

初出：ショップ特典テレカ（メディオ！・遊コン）

初出：BugBug2008年 11月号

初出：PUSH!! 2008年 11月号

初出：ショップ特典テレカ（メッセサンオー）

初出：テックジャイアン2008年 5月号

現在のHOOKSOFTを引っ張っていく中核メンバーを迎えた大座談会。第一部では、業界の荒波に揉まれながらもくじけずに航海を続けてきたHOOKの、10年間の航跡を振り返る。

—— 今回の『さくらビットマップ』はHOOKSOFTさん10周年記念作ということで、おめでとうございます。

亜佐美　デビュー作発売から10年ではないんですけどね。HOOK(当時)というブランドが出来たのが2000年3月なので、結成10周年ということで。ちょっといい加減な感じではあるんですが(笑)。

—— それでは、HOOKSOFTさんの歴史を振り返るということで、改めて今までの作品について、思い出をお聞かせください。『_summer』以前の作品については5周年記念本のときに詳しくうかがってますけど、今はこう思う、というお話をお願いします。

●雨あがりの猫たちへ

亜佐美　このゲームが完成したのは奇跡なんですよね。それまでゲームを作った実績があるのは無人さんしかいませんでしたから。売れるかどうか以前に、作れるかどうかがまずわからなかった。

川波　作っただけという感じでしたね。それ以外何も出来なかったという感じです。

kei　練習をさせてもらったという思いですね。

川波　でも、商業デビュー作ということで、思い入れはありますね。

—— ちなみに、この頃まかこさんは何をしていた時期でしょうか。ご自分のサークルで活動してました?

亜佐美　その頃から彼女の絵は知ってましたけど、18禁は描かないって聞いていました。

まかこ　1枚だけ描きましたね。ROMのジャケットで。

●天紡ぐ祝詞

亜佐美　前作が出た後、いったん僕らは解散したんですよね。そしたら無人さんが1人でスタッフを集めて、『天紡ぐ祝詞』を作り始めたんです。だから当初は無人さんのブランドの作品で、HOOKの作品として出すつもりはなかったんです。それがいつの間にかHOOKで出すことになって。何でだったかよく覚えていないんですけど(笑)。

川波　作ってはいたんですけど、宣伝を一切していなくて。「営業?　何それ?」みたいな。

亜佐美　『祝詞』はちゃんと作り込んで、自己満足的な意味では良く出来たゲームだったと思うんですけど、売れるか売れないかは全く考えていませんでした。

川波　当初はストーリーゲーでいこうと思っていたんですけど、途中で販社の方からそれでは売れないと言われて、キャラゲーに方向転換したんですよね。それだったら最初から言ってほしいと思いました(笑)。

亜佐美　でも、作っている最中一番面白かったのは、この作品ですね。文化祭みたいな作り方というか。僕やkeiさんなんかは解散して何にもしていなかったところで川波さんに呼ばれて手伝って……。

kei　僕はスクリプトをやったんですよ。今までやったことなかったのに。無人さんに教わろうとしても忙しいと言われて教えてもらえなかったので、自分で考えるしかなかった。それでどうにか作って持って行ったら、無人さんに「スクリプトっていうのはこういうもんだよ」ってすげー上から目線で言われて(笑)。でも楽しかったです。

川波　今もうちで使っているYuka(YukaScript)ってゲームエンジンなんですけど、当時はそれを同時開発していたんですね。大変でした。

亜佐美　この頃からまかこさんたちとイベントなどでお会いするようになりましたね。まかこさんのところの社長さんがなぜかずっとうちの事務所にいて、この人帰らないで大丈夫なのかな?　と思っていたんですけど。結局うちの『天紡ぐ祝詞』はセールス的にダメだったんですけど、まかこさんのところが大変だというのでデビュー作を手伝ったりしてました。それが後で『LikeLife』に参加してもらえる礎にもなっています。

kei　何度も言っていることなんですけど、『祝詞』が無かったら今のHOOKSOFTは無いです。

●OrangePocket

亜佐美　環境をきちんと整えて、ゲームを作ることだけに集中できたのはこの作品が初めてですね。なので、『オレポケ』が本当の意味でのデビュー作と言えるかもしれません。それまではみんな「ながら制作」でしたから。

何度も言っていることなんですけど、
『祝詞』が無かったら今のHOOKSOFTは無いです。
——kei

Staff Profile Akira Asami

代表・プロデューサー
亜佐美 晶(あさみ あきら)

イベントでもおなじみ、おもしろトークでいくらでも時間を持たせちゃうエンターテイナー。今までのHOOKでも、度肝を抜く企画を何度となく考え出してきたアツくてスゴイ人。「業界初!」が大好き。

kei　『オレポケ』は絶対に外せないというところからスタートしていますからね。
亜佐美　背水の陣を超えて、もう何人か落っこっちゃってる感じでしたね。「後で助けに来るから!」みたいな。まかこさんのところのタイトル(※1)がすごく評判良かったので、僕らもそれを見て勉強したんです。こんなの売れるわけないでしょ、ってバカにしていたのに、僕らのタイトルは全く売れなくて、あっちの方が圧倒的に売れた。
kei　まあ中身はボロボロだったんですけど、ビジュアルが良かったですからね。
亜佐美　そこで僕らも売れるものを作るにはどうしたらいいかというのを徹底的に研究しました。こういう塗りでこういう設定でこういうキャラを用意して、攻略人数は多めにとか。そうやって選別していって、一番ウケそうなキャラを集めたのが『オレポケ』だったんです。もう二度と同じものは作れないと思います。
川波　関わっている人数は、今までで一番多いですよね。
亜佐美　特にGTさん(※2)の塗りは影響が大きかったですね。一度塗り上がっていたものを、GTさんの塗りにするために全部破棄したんです。GTさんに立ち絵だけ塗ってもらって、それを元にイベントCGを塗り直しました。そのときもうちの山根(呂兵)くんやらっこさんはGTさんに教えてもらいながら塗っていったんです。
kei　無人さんと僕はずっと仙台(※3)にいましたね。無人さんは『なないろ』のスクリプトをやりながら『オレポケ』の羽弥のシナリオを書いていました(※4)。
――原画の武田さん(※5)も、だいぶ絵を変えたんですよね?
亜佐美　売れ線の絵にするために、もうちょっと等身を下げましょう、目を大きくしましょうとデザインをやり直しました。

●LikeLife

――そしていよいよ、まかこさんたち参加の『Like Life』を迎えられるわけですが。
亜佐美　実は『OrangePocket』でHOOKは解散するつもりだったんですよ。またか!　って感じなんですけど。ただ思った以上に『オレポケ』が売れたのもありまして、もうちょっとやれるんじゃないかという雰囲気になりました。結果的には、これが辞めるラストチャンスだったんだよね。で、まかこさんとらっこさんに相談したら、2人の会社がどうなったかよくわからないということだったので、じゃあうちの作品をやってもらえませんか?　とお願いしました。
――まかこさんはその頃大学を卒業するくらいでしたっけ?
まかこ　そうですね。実家の家業を継ぐつもりでした。でも突然電話がかかってきて「やりませんか?」と言われたので、「やらんでもないです」と。そのまま今に至るという感じですね。
亜佐美　この頃は『OrangePocket』のコンシューマ版『リュート』『コルネット』を同時進行していたんですね。まかこさんとらっこさんにゆっくり原画を描いてもらいながら、僕たちは『リュート』『コルネット』の作業を進めるみたいな形でやっていました。僕個人は同時に全く関係ないBLゲー(※6)を作っていたりもしたんですけど。
kei　そこで今の体勢が固まりましたね。まかこさんたちが原画をやって、川波さんがシナリオの主軸になって……。『祝詞』は無人さんでしたけど、『オレポケ』は別の子がシナリオを書いていたので。
――まかこさんは、当時の思い出はいかがですか?
まかこ　まだ、右も左もわからないといった感じで。来た指定を必死でこなしていたという思い出しかないですね(笑)。
亜佐美　まかこさんに最初に描いてもらったのがこの広告イラストなんですけど、これって縦横が違うだけで『なないろ』のイラストと構図がほとんど同じなんですね。『なないろ』の感じが欲しかったんです。
kei　このイラストを見たとき、僕はいけると思いましたね。
亜佐美　でもこのイラスト、ゲームの内容とは全然関係ないんですよね。結末って絶対にこんなキャラじゃありませんし(笑)。

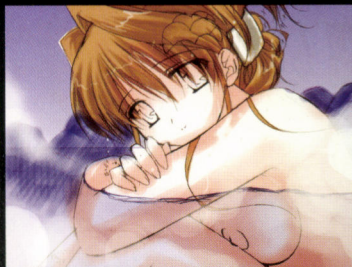
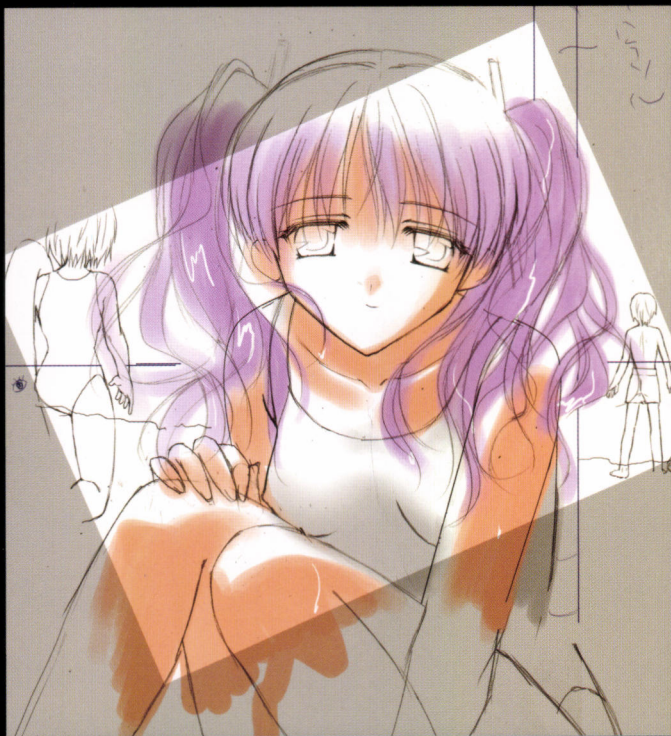
●_summer

亜佐美　『OrangePocket』『LikeLife』と制作してきてHOOKもだいぶ成長し、まかこさん・らっこさんも加わったので、このときのフルパワーでもう一度『オレポケ』を作ってみたいと思ったんですね。そうしたらどれだけすごいものが出来るんだろうと思って。『オレポケ』は山だったから今度は海だべ、みたいな。
川波　『_summer』はとにかく小奈美を描ききろうというのがありましたね。『LikeLife』では変わったキャラで変わった話をということで書いたので、今度は普通の子の話をやろうと。それが僕には死ぬほど難しかったんですが……。あと、雰囲気には徹底してこだわりました。海辺の街で、これから夏がやってきて何かが起こりそうな、そんな雰囲気です。それとノスタルジックな雰囲気も出そうとしましたね。公民館があったりとか、街に用水路が走ってい

※1:まかこさんのところのタイトル
2002年10月に発売されたFILM-SOFTWAREの『なないろ 恋の天気予報』のこと。FILM-SOFTWAREはかつて存在したPCゲームブランド。デビュー作『なないろ 恋の天気予報』を最後に事実上消滅する。『なないろ』の制作にはHOOK(現HOOKSOFT)のメンバーがヘルプとして参加しており、FFILM-SOFTWARE消滅後、同ブランドに所属していた松下まかこ氏やらっこ氏がHOOKに合流した。
※2:GTさん
グラフィッカー・原画家。FILM-SOFTWAREを経て『OrangePocket』の制作に参加。現在は別のメーカーで美少女ゲームを手がけている。
※3:仙台
仙台にあったFILM-SOFTWAREの事務所のこと。
※4:『なないろ』のスクリプトをやりながら『オレポケ』の羽弥のシナリオを書いていました
『OrangePocket』と『なないろ』の制作期間は一部重なっている。具体的には、HOOKSOFTメンバーが『なないろ』の制作を手伝いながら『OrangePocket』の制作を開始。その後『なないろ』の発売を挟みつつ、『OrangePocket』は2003年6月に発売された。
※5:武田さん
武田弘光氏のこと。『雨あがりの猫たちへ』『OrangePocket』でHOOK作品の原画を手がけ、その後漫画家に転身した。主な作品は『マケン姫っ!』(富士見書房)、『ツンデロ』(コアマガジン)など。『マケン姫っ!』は2010年8月現在も『ドラゴンエイジ』に連載中。また『コミックメガストア』などで成人向け漫画の活動も継続している。なお『ツンデロ』は、2008年発売ながら翌年のと●の●な成人向け漫画単行本売上ランキングで4位に入ったヒット作。
※6:全く関係ないBLゲー
『24時、君のハートは盗まれる ～怪盗ジェイド～』のこと。戯画系列のBL(ボーイズラブ)ゲームブランド『PINK CLOVER』から2004年3月に発売された。

OrangePocket rough

LikeLife rough

るとか、学園の屋上から海が見えるとか、そういったイメージから世界観を構築していきました。効果音もなるべく生音にしようと思い、クリック音を風鈴にしたりしましたね。
kei　今使っている効果音のほとんどは、このときに基礎が作られています。
川波　キャラクターに関しては、小サークルの人間関係を描こうと思いました。海辺に住む4人の幼なじみっていう。『オレポケ』のときにもそういう小サークルを描いていて、今ではそれがHOOKっぽいって言われてるんですけど。小奈美、信乃、治、そして主人公のコミュニティを描きたいと。
亜佐美　『_summer』では、美少女ゲームで一番人気がある声優さんを集めたんですね。先ほども言ったドラマCDや特典のブックレットもそうなんですけど、かなり調子に乗った作り方をしていたような気がします(笑)。あと、リアルタイムクリック(※7)にアシストを入れたりとか、コイン王女におまけがもらえたりとか、そういった遊びも含めていろいろなものを入れたんですね。攻略キャラが6人いるのも『_summer』だけですし、いろいろ力を入れたタイトルでした。フルパワーで作ろうというのは、そういうことですね。
川波　ストーリー展開にはいろいろ反省があるんですが、それ以外はかなりカチッとはまった作品だと思います。世界観とキャラクターもマッチしていましたし。柔らかすぎて眠くなるかもしれませんが、逆に心地よい空気は作りきったと思いますね。
――治くんはちょっと可哀想だったかなと思うんですが……。
川波　主人公をどうしても優遇しなきゃいけないとか、モテちゃいけない、女の子にいやらしいことをしちゃいけない……いろいろと制限があるんですね。幸せになっちゃいけないキャラなんですよ。でもあのコミュニティを出たら、きっとモテると思いますよ。
亜佐美　ユーザーさんからも反応があったんですよ。ちょっと不憫でならないと。でも、どうしようもなかったですね。どうにかしようとすると信乃をサブキャラにするしかなかったんですが、そうもいかなかったので。
川波　HOOKSOFT的には無理なんですけど、個人的には信乃と治はお似合いだと思ってますよ。OVAでもそういう演出をされていましたけど。実際、すごくあの2人は仲が良いんですけどね。
kei　ギャルゲーって主人公とくっついたヒロイン以外の子も、他の男と結ばれたらいけないみたいな雰囲気があるじゃないですか。あの4人の関係っていうのは、美少女ゲームにおける関係の限界点だったと思うんですよ。
亜佐美　最初のお風呂のシーンは言われちゃいましたからね。小奈美はともかく、信乃は完全に胸が出ているので、フナムシに見られちゃってますからね。それだけでも気分が悪いという方も、いらっしゃいますので。
kei　言われてから気づきましたね。これだけでもダメなんだって。
亜佐美　『HoneyComing』で極端に抑えたのは、そのせいもありますね。でもフナムシの声優さんはめちゃくちゃ上手かったよね。ドラマCDでもすごくいい味を出してて。
――まかこさんとしては、『_summer』はどんな感じでしょう。
まかこ　世界観はすごく好きなんですよね。田舎で海でっていう。まったりした話だなー、青春だなーと思って、それで終わったかな。
kei　終わっちゃったんだ(笑)。
川波　ヒロイン役の声優さんたちにはフナムシは絶対モテるって言われたんだけど、まかこさんはどう思う?
まかこ　見た目はいいよね。割と。
――まかこさんはおっぱい星人じゃないですか。日向子とか、どうなんですか?
まかこ　先生ねえー……。あの人、先生である意味があったのかなって思いますよね。
一同　(笑)
まかこ　私はもっとお色気キャラの方が好きです。
――コンシューマー版についてもお願いします。
川波　『OrangePocket』や『LikeLife』のコンシューマ版が出たときに、もっと色々出来たらいいよねという話をしていまして。じゃあウチで作りましょうか、ということで、『_summer』は初めて社内でコンシューマ版を制作しました。
亜佐美　といってもプレイステーションの開発環境はウチには無いので、コンシューマ版『_summer ##』とそっくり同じ内容のものをWindows用に開発したんですね。それをプレステに移植してもらうという方法を取りました。
kei　あの開発にはだいぶ長いことかかったね。
川波　8カ月くらいだったかな……。
亜佐美　その間は、スタッフみんなが全力でかかりきりでした。まかこさんにも(販促)展開(に使う絵)をやってもらったりしましたし。
川波　この時期は、いろいろ初めてのことが多かったですね。内部でコンシューマ版を制作するのも初めてでしたし、ドラマCDやOVAを作っていただいたり……
kei　ゲーム以外に色々と手を出していた時期ですよね。
――ドラマCDやOVAで、HOOKSOFTさんの負担というのはどれくらいあったんですか?
亜佐美　パッケージのイラストをまかこさんやらっこさんにイラスト描いてもらったり、内容を確認する程度ですね。
川波　ドラマCDはシナリオチェックをしたり、収録に行ったりはしました。
――アニメの内容もノータッチだったんでしょうか?
亜佐美　(まかこさんに)アニメって原画修正とか何かやったっけ?

_summer rough

※7:リアルタイムクリック
Real Time Click、RTCと略される。選択肢を選ぶタイミングによって、女の子の返答に変化が生じるというもの。RTCではどのタイミングで返答が変わるのか一切ユーザーにはわからないのに対し、アシストリアルタイムクリック(Assist-Real Time Click)は、バーの減り具合や女の子の表情によって、どのタイミングで選択肢を選べば返答が変わるかがわかるようになっている。
※8:小説
『_summer』ノベライズ版のこと。ソフトガレージから『小奈美編』『千輪&沙奈編』『若菜&由乃編』『オムニバス』の4冊が刊行されている。

まかこ　どうだったかなあ……。全然覚えてないなあ。
kei　OVAの原画は何枚か見たよね？
まかこ　見たような気もする。でも手は入れてないと思う。
川波　僕はいろいろやってましたよ。小説(※8)の監修とか。
亜佐美　グッズ展開が多かったですねえ、あの時代は。
——『_summer』のそういった展開の数々は、ゲーム発売前からオファーがあったんですか？
亜佐美　いや、ドラマCDは発売前からお話いただいていたかもしれませんけど、OVAは発売後です。
——そういった意味で、『_summer』は一気に業界の注目を集めた作品だったと思うんですが。
亜佐美　『_summer』って、月末に出さなかったんですよ。普通PCゲームって月末にリリースされるんですけど、この作品は7月15日に発売したんですね。それは夏休み直前を狙って出したんですが、そのタイミングで発売された作品の中では『_summer』が一番目立っていたのかなと思います。結果的に、偶然注目されちゃったみたいなところはあったんじゃないでしょうか。
kei　いろいろ偶然に乗った作品だったよね。タイトルもすごく良かったし。未だにそう思ってる。
亜佐美　こういうのって、全部偶然じゃない？　結果論では良かったって思うけど、当時は「えーっ」って言ってたじゃん絶対。発売したときは、何にも注目されていなかったと思います。
——でも情報の初出しをドラマCDにしたり、意欲的な展開をしているなと思いました。
亜佐美　『_summer』は2005年2月に発表したのですが、その前年の冬コミでドラマCDを配布したんですね。声優さんが良かったんで。その瞬間は注目されましたけど、その後発売されるまではそんなに目立っていなかったですよ。
——業界内から反応があったりしたんですか？
亜佐美　怒られましたねえ。「ドラマCDの価値を(無料配布することで)落とした」といわれて。
kei　みんなやりたくてもやれなかったし、やっちゃダメだったんだと思いますよ。
川波　実際いまドラマCDを作りにくいので、あれで何か影響があったのかもしれないですね。
亜佐美　あのドラマCDも5周年記念本もそうなんですけど、普通はお金を出してもらうようなクオリティのものを配布したり特典に付けたりというのは、ウチが初めてだったと思います。
kei　ここからだもんね。みんなが追いかけてきて、やらなきゃいけないのかなって風潮が生まれたのは。
亜佐美　その元凶は、間違いなくHOOK(HOOKSOFT)だと思います。……そんな感じで、各社さんの展開は、(発売月の)7月に入ってからだったんです。コンシューマ版も「やりたいね」とは言ってましたけど、決まってはいませんでした。
——HOOKSOFTさんとしてはそういった展開は初めてだったと思いますが、経験してみて感想はいかがでしたか？
川波　気分的には良かったですよね。OVAなんかは本当に初めてで、アニメの現場があんなにピリピリしているものなんだとあの作品で知りました。ゲームの収録は声優さん1人ずつで比較的まったりしているんですけど、あのアニメでは声優さんだけじゃなく関係者全員が集まっていて。しかもみんなしゃべらないで、空気がすごくピリピリしているんですよね。
亜佐美　『_summer』のアニメは、正直言って発売した後、そんなに反応無かったですねえ。
kei　一般作だったせいですかね。
亜佐美　当初は18禁でやりたいというお話をいただいたんですけど、僕は『_summer』はエロで勝負できるタイトルではないという印象があったんですね。HOOKSOFTのゲームって、エロで推しているメーカーさんに比べると、やっぱり少ないわけですよね。エッチCGの比率も全体の40%くらいですし。なので『_summer』は全年齢でやったほうがいいんじゃないかと申し上げたんです。でも、全年齢にはちょっと早かったかなと。
——今なら、またファンの方の反応も違ったかもしれないですね。
亜佐美　尺も短かったですしね。ゲームのボリュームに対して、OVAは上下各25分でした。アニメの制作者の方も、詰め込むのは大変だったんじゃないでしょうか。
川波　物語の途中から始まって途中で終わる、みたいな感じになっちゃいますよね。でも、もうちょっと何とか出来たんじゃないかなあ……
亜佐美　でも、ワンアイテム用意できたという意味では良かったんじゃないかと思います。
川波　ゲームのコンシューマ版と同時に出す狙いもありましたから。
kei　まあ、まったりしたゲームなので、アニメもまったりした内容になりましたけど。
亜佐美　まかこさんは何か無いの？　いつもあまり喋らないけど。
——過去の対談を見返すと、まかこさん・らっこさんともにあまり喋ってないんですよね。
亜佐美　らっこさんはそう装っていた感じですね。普段はめちゃめちゃ喋るんで。
まかこ　……言葉が出てこないんです。なんか脳が働かなくて。
kei　でも、自分の絵が動くのを見て、何か無かったの？
まかこ　正直なことを言うと、絵柄が違ったじゃないですか。だから、あまり実感が無かったです。もっと自分の絵に近かったら「おー」って思ったのかもしれませんけど。
kei　アニメは絵を大量に描かないといけないからねえ。同じにはならないよね。
まかこ　でも、もうちょっと予算があったら何とかなったんじゃないですか？
亜佐美　まあ、どのくらいの予算で作ってたのかとか分かりませんけど……。
まかこ　京アニ(←強調)とかが作ってくれたらすごいことになるんじゃないですか？
亜佐美　京アニに作られたらクオリティがオーバーしちゃうよ。アニメのほうが良くない？　みたいな(笑)。
kei　雲行きが怪しくなってきたし、この話はこのくらいにしようか(笑)。

●HoneyComing &
@HoneyComing RoyalSweet

亜佐美　『LikeLife』はちょっとうるさ過ぎたというのがあったので、それを抑えたのが『_summer』だったんですけど、これが逆に抑え過ぎてしまったので、その合いの子くらいのバランスを取らなきゃいけないんじゃないかと思いました。そうやって話し合いをして、『HoneyComing』の企画ができたんですね。それが『_summer』発売後すぐのことです。
——『HoneyComing』の発売は2007年ですが、企画はもっと前から動いていたということですか？
亜佐美　『HoneyComing』の企画には『_summer』発売直後から入っていました。その間、『_summer』のコンシューマ版を作ったりしていたので。
川波　その間に姉妹ブランドも動いたりしてましたよね。
亜佐美　だね。それで2006年の秋くらいになって、ようやく『HoneyComing』の制作がスタートしました。
——「恋愛授業」という題材は画期的だったと思います。
川波　ヒロインの魅力を効率よく出せたという意味では良かったと思います。ただ、ドタバタ感をどうやって混ぜ込んでいくかというのは、難しかったですね。恋愛授業というところから元女子校を想定したんですけど、当時は『マリア様がみてる』などが流行っていた時期でしたし、そのままだとずっと耽美的になってしまう。なので、あえてコミカルにしようと意識しましたね。面白くしようと、ヘンなキャラクターも入れていって。苺ちゃんと司ですね。彼女たちに恋愛授業の先生をさせたら面白いんじゃな

Staff Profile_Mujin Kawanami
ディレクター・シナリオライター
川波 無人(かわなみ むじん)
ユーザーの批評に耐えながら自分との戦いを続けている、ちょっとMな人。いつもそこはかとなく背中に哀愁を漂わせている。開発終盤は仕事が忙しすぎて家に帰れず、会社に泊まっていることも多いらしい。

攻略キャラが6人いるのも『_summer』だけですし、いろいろ力を入れたタイトルでした。
——亜佐美 晶

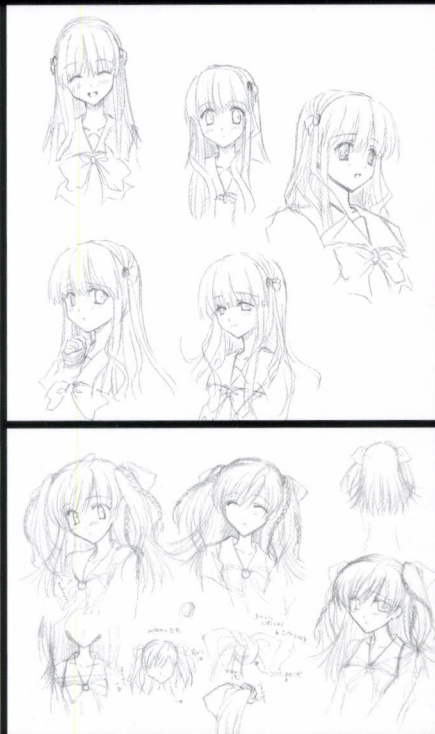
いかと。
亜佐美　僕らにとって、当初恋愛授業というのは、出来上がったものより遥かに大きいモノだったんですよ。これにはものすごい可能性があると思っていたんですけど、実際はやれないこと・やっちゃいけないことの制約が大きくて。誰が相手をするの？　とかこれ授業でやれるの？　とか。そうやって、出来上がったゲームは当初考えていたものよりずっと狭まってしまいましたね。
川波　本当はサブキャラとも恋愛授業を楽しませたりさせたかったんですけどね。政則と授業をやらせたりとか。
kei　ボリューム的な制約もありましたし。
川波　『HoneyComing』でテキスト量が一気に増大したんですよ。HOOKSOFT作品で一番テキストが多いのは『FairlyLife』なんですけど、『HoneyComing』はそれまでの作品の中では最大でした。
――具体的には、どれくらいのボリュームだったんですか？
川波　『_summer』までは、2MB未満だったんですよ。ワード数が多いキャラでも、2000～3000くらいでした。『HoneyComing』で一気に3MB近くいってしまって、ワード数も一番多いキャラで4000くらいになりました。
――でも一番多いのは『FairlyLife』なんですよね？
川波　『FairlyLife』は最大ワード数4500くらいですね。
亜佐美　一番多いのは弓月でしょ？
川波　あれは2人組だからね。6000超えてた。
kei　『FairlyLife』はセリフで持って行くタイプのシナリオだから、地の文少なめで会話が多いんだよね。
川波　そういう時代だったというのもあると思うんですよね。ユーザーさんから「シナリオが短い」と言われて、テキスト量を増やしていた時期でしたので。そういう風潮は、今はちょっと落ち着いていると思うんですけど。
kei　最近は逆に長いって言われるよね。行きすぎたのかねえ？
川波　他のブランドさんはともかく、うちではちょっと冗長な部分が出てしまって、それがもったいないというご意見だったと思います。
kei　「純愛を完成させる」って言ってたんだよね？
亜佐美　あれは無人さんが言ってただけでしょ？
川波　そんなことないですよ！　僕は一度も完成したとは言ってないですよ。「いつか完成したらいいな」って言っていただけで。
――当時、亜佐美さんもイベントなどで言ってましたよね。
亜佐美　こんなこと言っちゃっていいんだろうか、と思いながら喋っていました。
川波　確かに、「純愛は、HOOKが完成させる」ってコピーを書いたのは僕ですけれども。
kei　で、それを僕は「本当に載せて良い?」って確認して、良いということだったのでウェブサイトにアップしました。
川波　業界に衝撃が走ったと思うんですよね。衝撃の「しょう」は「笑」かもしれませんけど。
――このときも業界初の「オンリーワンモード」など様々な試みを導入してましたけど、それについては？
kei　オンリーワンモードは評判良かったですよね。僕らとしては、ゲームである以上何かを入れたいなあというのがあるんです。
亜佐美　うちのゲームって、良くも悪くも際だった特徴がないんです。絵にも、シナリオにも。なので、目立つものを何かしら入れたいなと。
kei　オンリーワンモードはやりきったという感じがありましたね。他のキャラが攻略できないとか、普通ならまずいだろうってこともやってしまいましたから。それでも良いと思ってくださるお客さんはいらっしゃったので。
亜佐美　『HoneyComing』は一番反響が大きかった作品ですね。送られてきた感想だけでなく、ネットでも。
――『@HoneyComing RoyalSweet』はどうでしたか？
川波　『RoyalSweet』は後日談が書けたのが楽しかったですね。ストーリー関係無しに、単純に面白かったり可愛かったりする話って、今まであまり書いたことがなかったんです。『RoyalSweet』の朝陽は可愛かったんじゃないかな？　俺、すごく気を遣って書いたんだけど。「本編であんなことしちゃってごめんね」って謝ってたじゃないですか。あれ、僕の言い訳ですよ(笑)。あと、由馬にたくさん喋らせたのも楽しかったな。本編だとあまりセリフがなかったので。
亜佐美　『HoneyComing』は『_summer』よりさらに売りを増やして勝負したタイトルなので……調子に乗って作った『_summer』よりさらに調子に乗っちゃいましたね。絶対の自信があったんですよ。今の自分からは考えられないくらい自信があったんです。今はその自信はカケラも残っていませんけど(笑)。『RoyalSweet』をやっていたときに、無印のときは元気だったなって懐かしく思いながら作っていたのを思い出します。
kei　『ハニカミ』は相当派手にやっていましたからね。
亜佐美　予約特典の第1弾だけで描きおろし5枚、第2弾も5枚。特典だけで描きおろし10枚ですよね。雑誌やその他色々な展開を合わせると、45枚くらいあったんですよ。『_summer』は4枚くらいしか無かったんですけど。
kei　描きおろしだけでもう1本ゲーム作れそうだったよね。
亜佐美　『ハニカミ』だけでたくさん描いたよね？
まかこ　たくさん描いたねえ。あれは亜佐美さんが断れなかったんでしたっけ？
亜佐美　断れなかったのもあるし、こちらから持って行ったものもあるよ。やったらそのぶんプラスになると思っていたし。『RoyalSweet』でちょっと失敗したと思ったのは、最初にTECH GIANさんに載せてもらった朝陽の描きおろしの絵が場違いだったかもしれないなって。
川波　エロくしようぜって言ってたんだよね。
亜佐美　初めてのファンディスクだったっていうのもあってエロい絵をと思ったんですが、ちょっと下品すぎたかもしれないと。
川波　うちのイメージには合ってなかったかもしれないね。
まかこ　どんな絵でしたっけ？
亜佐美　机に乗って股を開いているやつ。
まかこ　けっこう勝手にやっていた気がします。『ハニカミ』はちょいエロばかりだったので、過激な絵の方が楽しかった気もしますね。
川波　『ハニカミ』はパンチラも厳禁でしたからね。
亜佐美　僕がパンチラ絵を一切出させなかったんですよ。発売の直前まで。エロシーンのCGも出さず、版権イラストでもパンチラをさせず。そうやって価値を高めていこうとしたんですが、やりすぎたかもしれないですね。
――でも、歴代作品の中で『ハニカミ』が一番本数は多かったんですよね？
亜佐美　そうですね。まあ、今までの作品の中で一番出来が良いのも『ハニカミ』だと思います。
――ちなみに、コンシューマ版の『SweetHoneyComing』もHOOKSOFTさんが元になるものを開発したんですか？
亜佐美　あれは開発はしていないです。原画とCGだけです。
川波　僕はいっぱい手伝いましたけどね。
kei　当初やる予定が無かった文章の監修・修正ですとか、プロットの作成とか……。
川波　シナリオに関する全てをやりましたから。自分でシナリオそのものを書いていないだけで。音声収録にも行きましたし、「ディレクター」ってクレジットされています(笑)。
亜佐美　『RoyalSweet』『SweetHoneyComing』は同時にやっていたんですよね。『RoyalSweet』は初めてのファンディスクだったんですよ。『SweetHoneyComing』をやりながら新作は作れないので、ファンディスクを作らせていただきました。まかこさんとしても、その方がやりやすいだろうと思って。
kei　ユーザーの皆さんをあまり待たせるわけにも

Staff Profile kei
ゼネラルマネージャー
kei(けい)
営業からデザイン、音声編集からWEBマスターまで、手広く何でもできちゃう、HOOKの縁の下の力持ち。裏で亜佐美氏を操っているという噂もあったりなかったり。どうやら実はかなり偉い人らしい。

確かに、「純愛は、HOOKが完成させる」って
コピーを書いたのは僕ですけれども。
――川波無人

いきませんしね。
亜佐美　『RoyalSweet』では『HoneyComing』と違って、あまりキャラ人気の差は出ませんでしたね。苺ちゃんもいましたし。コンシューマ版から攻略できるようになったんですけど。

●FairlyLife

亜佐美　『HoneyComing』はコンシューマ版が不思議な流れになりまして、話が来たのがだいぶ後だったんですね。ですので『HoneyComing』の制作後、すぐに『FairlyLife』の企画に入りました。『HoneyComing』の漫画など動いたりはしていましたが。ジョナサンで会議やってたのを覚えています。
川波　「人工衛星が落っこちて来たら面白いんじゃないの」と僕が言ったんです。
亜佐美　「じゃあいっそ『LikeLife2』で行こうぜ」ということになりました。でも『2』って付けるのは微妙だということになりまして……。
川波　『2』だと新規ユーザーに優しくないんじゃないか？　と思いまして。
kei　ストーリー的に『LikeLife』とは繋がりはありませんし、『LikeLife』をやってないと楽しめないんじゃないの？　と誤解されたくなかったんです。ただ関係が無くはないので、『Life』という言葉は共通させようということで、決まったのが『FairlyLife』というタイトルですね。
亜佐美　『HoneyComing』ではクレアの人気が非常に高かったという状況がありましたので、今度こそメインヒロインの人気を出そうと思っていました。今までのうちのゲームって、幼なじみがいて妹がいて、ゲーム開始当初からフラグが立っているヒロインというのが必ずいたんですけど、『FairlyLife』ではそれを完全に取っ払ったんです。幼なじみはいませんし、あさがおも主人公を知っているとはいえ、主人公は覚えていませんし。全部のキャラを平等にしたつもりだったんですけど、今度は誰がメインヒロインかわかりにくくなったんです。
──当時の展開では、割と初期から未来を押していたように思うのですが？
亜佐美　未来は当初間違いなく、メインヒロインではなかったんですよ。
kei　最初はあさがおだったはずなんだけど。
川波　僕は最初、南のつもりでした。
亜佐美　あさがおか南かという流れの中であさがおってことになったんですけど、いざ発表してみたら、圧倒的な人気を未来が持って行ったんです。『HoneyComing』のクレアに匹敵するくらいの支持率でした。それを変えるのは無理だろうと思って、途中から未来を押していくことにしたんです。
川波　2枚目くらいのキービジュアルから未来になってましたもんね。
亜佐美　なので今回は、メインヒロインを一番人気にするのは発売前から断念してました。
川波　まあ、普通の女の子じゃ携帯娘には勝てませんよ。そりゃ携帯娘でしょうって思いますもんね。
亜佐美　南も結構可愛いと思うんですけどね……。まかこさん、南はどうでした？
まかこ　南は……どうしてこうなっちゃった？　って。
川波　すみません、帰らせていただいていいですか？
kei　絶対に帰さない（笑）。
亜佐美　南については、目標は『LikeLife』の結末を超えることでしたからね。
kei　ぶちぬいたって意味では、すごいキャラだったと思うんだよね。ただ、やりすぎただけで。
亜佐美　でも、想いの強さっていう意味では結末を超えたんじゃないかな？
kei　超えてるんだけど、あまりにも頭が悪すぎるというか空気を読まなすぎるというか……ゲームやってるうちにだんだん信用できなくなっていくんだよ。他のヒロインのルートで邪魔ばかりされるから、その後で南のルートやっても印象が悪いままなんだよね。
川波　南のルートだけ見るとそんなでもないんだけどね……あれは修正すべきだったなあ。
亜佐美　……結局最後まで未来が一番人気を走って、発売後もそれは変わらず……。それで『みくりまくり』を作ったわけですけども。『HoneyComing』ではまだ朝陽も人気があったんですが、そんなのも全然無理で、『FairlyLife』では完全に未来だけ。その次に来たのが、頼子だったっていう。サブキャラもサブキャラが二番手ですから、ヒロインは完全に置いて行かれちゃった。まかこさん的にはどうですか？
まかこ　南がメチャクチャやったのを未来とか頼子がフォローしてたから、人気が余計に上がっちゃったっていうのもあるんじゃないですか。
──まかこさんとしては、未来がダントツ人気になるというのは想定してましたか？
まかこ　デザインが完成した時点で、このデザインはユーザーさんに気に入ってもらえるだろうなという手応えはありました。アンテナが付いてたりとか、あとストラップが大きかったのが良かったんじゃないかな。
kei　左右非対称なのはいいですよね。
まかこ　でも結構大人っぽくなっちゃったんで、今はロリキャラが人気だから1番人気にはならないだろうなと思っていたんです。他のキャラにあまり中毒性の高い子がいなかったので一番になったのかなあという感じですかね。
川波　未来以外のヒロイン人気ってどうなんでしたっけ？
亜佐美　優、弓月、南、あさがおじゃないですかね。
kei　あさがおは一番下だったんじゃないかな。「あさがおさんにも投票してあげてください」ってウェブに書いた気がする。

HoneyComing rough

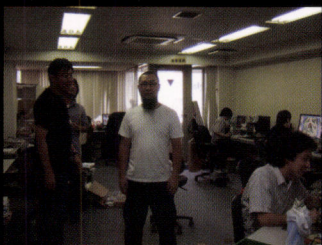
FairlyLife rough

川波　あさがおは可愛いんですけど、欲情はしないんですよね。
kei　本当に妹的というか。
亜佐美　さっきも申し上げた通り、この作品は全ヒロインゼロスタートを目指して……"Fairly"って平等っていう意味がある形容詞なので、『FairlyLife』というのは「平等な命」っていうタイトルですからね。幼なじみもヒロインもいない、初めからフラグも立っていないっていう売り方をしたんですけど、よーいドン！　でスタートしたら当然足の速い子が勝ちますよね、みたいな(笑)。
川波　でも、キャラは気に入っていますね。上手く動かせなかったなって反省点はあるんですけど。あと、勢いはありましたよね。スクリプトにすごく時間がかかりましたから。
kei　キャラの動きとか、効果音とかね。
川波　ユーザーさんから、やりすぎだというご意見をいただいたりしたんですけど(笑)。
亜佐美　うちのユーザーさんって、『_summer』みたいなまったりした空気が好きな方と、『LikeLife』みたいなドタバタが好きな方に二分されているんですね。『_summer』が好きな方から見たら、うるさいだけのゲームだと思うんですよ。逆にドタバタが好きな方には『_summer』みたいなのは眠くなると言われるので、どちらがいいかというのは難しいんですけど。ただ、どの作品も同じテーマの元で作っているんですけどね。自虐的な言い方をすると、『_summer』や『ハニカミ』に比べるとちょっと……。
kei　でも『FairlyLife』は前の作品とはやり方が変わっているじゃない。
亜佐美　『_summer』や『ハニカミ』は今までの集大成という作り方をしてきたんです。でも『FairlyLife』は『ハニカミ』に勝てる気が全くしなくて。それはキャラクターや塗りの問題ではなく、企画として勝負したときに『ハニカミ』より遥かに良いですよという部分が思いつかなかった。その壁に当たったのが初めてだったというのもあって。『LikeLife』からどうしても離れられない部分はあったんで、『LikeLife』が嫌いなお客さんを引き留めるのは諦めるしかないなと。僕もキャラクターは良かったと思うんですけどどうるさすぎるところもあったんで、一番反省しているタイトルですね。
――亜佐美さんはこうおっしゃってますが、まかこさんとしてはどう考えてますか？
まかこ　私としては毎回指定をせいいっぱいこなすだけなので、特に考えてはいないですね。
亜佐美　もちろん企画・営業サイドとして、そういう負担はまかこさんにはいかないようにしていますから。キャラクターは未来とか良い子がいましたからね。南も個性が強すぎただけだと思いますし。

キャラクター人気と、ユーザー層の傾向

――ところで、キャラクターの人気についてもうかがいたいのですが。まかこさんのキャラ・らっこさんのキャラでどちらが人気が高いといった傾向はあるんでしょうか？
亜佐美　いや、どちらがということは無いですね。『LikeLife』では結果的には氷庫になりましたけどヒロインの中では姫子が一番でしたね。結末はむしろシナリオがぶちこわしたというか……。
川波　すみません……。
亜佐美　『_summer』はもちろん小奈美がトップでしたよ。というより、小奈美と千輪に全部持って行かれてしまったので、まかこさんがワンツーですね。『HoneyComing』は朝陽を押すつもりでやっていたんですけど……。
川波　すみませんでした！
亜佐美　どういうわけだかクレアのほうが人気出てしまって。
川波　僕の書き方もあると思うんですけど、でも『HoneyComing』の頃くらいから強気のキャラが敬遠され始めたんですよ。世間全体で、がーっと言ってくるキャラは鬱陶しい、って風潮が始まっていたと思います。
――朝陽があぁいうキャラになったのは、いわゆるツンデレブームを受けてだったのかなと思ったのですが……。
亜佐美　いや、『HoneyComing』の頃にはブームは終わっていたと思います。
川波　『ゼロの使い魔』(※9)でまたツンデレブームが来ましたけど、うちは旧型ツンデレなので、ちょっとずれているのかなと思ったりもしたんですけど。でも世間には初対面でいきなり木刀持って殴りかかってくるヒロイン(※10)もいるのに、なんで朝陽は許されないんだろうと思いました。『Gu-Guガンモ』(※11)だってお姉ちゃんが電気あんまかけてたじゃないですか。
亜佐美　まかこさん、『Gu-Guガンモ』って分かる？
まかこ　分かんない。漫画ですか？
川波　漫画です。アニメにもなりました。
――ここに大きな世代間の壁が(笑)。
川波　お若いですから！
まかこ　興味の対象が違ったんだと思います。少年漫画はジャンプの有名な作品しか読んでいなかったので。
亜佐美　『幽☆遊☆白書』とか？
まかこ　それくらいなら分かります。
kei　『てんで性悪キューピッド』(※12)とか。
川波　『狼なんて怖くない!!』(※13)とかは？
まかこ　それも分かんない。何ですかそれ？
kei　知らないですか。冨樫先生の代表作なのに。
亜佐美　代表作って(笑)。
川波　でも世代間の差は僕も感じていますよ。ユーザーさんとの。だんだんこう、離れて行っているというか……。
――ちなみに、HOOKSOFTさんのコアユーザー層って大体おいくつくらいなんですか？
亜佐美　うちは30オーバーですね。だから無人さんと同じくらいですよ。『究極超人あ〜る』(※14)とか、そういうネタが好きな方が多いですね。18歳から20代前半の方も一定数いらっしゃるんですけど、その間がいないんです。ハガキを送ってくださる方がそんなに若くないというだけなのかもしれませんけれども。
川波　最近ちょっと若返ったのかなという気もしているんですが。
亜佐美　『FairlyLife』はちょっと若返ったんですけど、『さくらビットマップ』はきっとまた戻ると思いますね。
川波　それは間違いないですね。

2005年『アンサマ』体験版配布イベントの亜佐美&kei。若い…。

『アンダーバーサマー』制作当時の開発室。今の開発室よりきちゃn…手狭な様子がわかる

2006年に引っ越したという現在の開発室。初期からのスタッフはみな若干丸くなったような(笑)。

スペースも広くなってきれいに……あ、あまり変わって…ない…だと!?

※9:ゼロの使い魔
ヤマグチノボル氏著・兎塚エイジ氏イラストのライトノベル。メディアファクトリーのMF文庫Jから本編19巻・外伝3巻が刊行されている(2010年8月現在)。3期に渡ってTVアニメ化され、ヒロイン・ルイズの声優を務めた釘宮理恵氏は、この作品でもってツンデレキャラ声優の代名詞的存在となった。
※10:初対面でいきなり木刀持って殴りかかってくるヒロイン
TVアニメ化もされた某ライトノベルのヒロインのこと。なお、正確には彼女が木刀で主人公を襲撃するのは、初対面時ではなく二度目に会ったときである。
※11:Gu-Guガンモ
後に「ギャラリーフェイク」などを手がけた細野不二彦氏によるギャグ漫画。『週刊少年サンデー』に1982年から1985年にかけて連載され、TVアニメ化もされた。ニワトリに似た丸っこい身体を持ちコーヒーが大好物という謎の生物「ガンモ」と、半平太や姉のつくねなど佃家の人々の交流を描いた。作中、つくねが半平太に電気あんまをかけるシーンが頻繁に登場する。
※12:てんで性悪キューピッド
※13:狼なんて怖くない!!
いずれも『幽☆遊☆白書』や『HUNTER×HUNTER』で知られる冨樫義博氏の漫画。『てんで性悪キューピッド』は連載作、『狼なんて怖くない!!』は短編集の表題作だが、いずれもラブコメディであることは共通している。特に『てんで性悪キューピッド』は一定の人気を獲得したため、『幽☆遊☆白書』の大ヒットまで冨樫義博氏は主にラブコメ漫画家として認識されていた。
※14:究極超人あ〜る
『機動警察パトレイバー』などで知られるゆうきまさみ氏が、『週刊少年サンデー』で1985年から1987年にかけて連載したギャグ漫画。今なおカルト的な人気を誇る怪作であり、この作品を読んで光画部(写真部)に入ったという人間も多いとか。

kei　『さくらビットマップ』は『_summer』と雰囲気が似ているので、好まれる年齢層は高めなのかなと。なぜそうなるかは論理的には説明できないんですけど、なんとなく分かるんです。
――まかこさんとしては、どのくらいの年齢層に受けそうな絵を描こうといった意識はしてますか？
まかこ　ちょっとはしますね。イベントCGでも販促イラストでも、若い子に大人気なアニメを意識して描いてみたりとか努力をしてみたことはあるんですけれども……。
kei　過去形なんだ(笑)。
まかこ　長続きしないというか。でも、Pixivとかで流行の絵をチェックしたりとかはしています。
――しかし、まかこさんの絵柄自体はそんなに変わっていない気もします。
川波　ちょっとずつ丸くなってきていますけどね。
kei　そうかなあ。
――『HoneyComing』では、絵ごとに丸いものとそうでないものがあるような。
まかこ　混ざっていますよね。
川波　僕が好きなCGは全部丸いんですよ。頬が丸くて目が大きくなっているときがあって、それが可愛いんです。
まかこ　今受けるのって、それくらいじゃないのかな。
亜佐美　どのCGがウケが良かったとか、そこまで細かく把握してないよ。
川波　それは僕がブログとか色々検索して回った結果ですよ。
――ネットの評判とか見るんですか？
川波　僕はすごく見ますね。応援バナーも、誰がどのくらい貼られているのかチェックしたりします(笑)。
kei　川波リサーチ(笑)。
亜佐美　まかこさんは自分でどう思う？
まかこ　私は朝陽のデザインは可愛いと思ってるんだけど、無人さんに破壊された(笑)。
川波　いやいや、俺はあれが可愛いと思って書いたんだよ！
まかこ　えー……。描いてたときは、もうちょっと女の子っぽいキャラかなあと思ってたのに。
kei　女の子っぽいって、どういうキャラがいいの？　王子様を待ってる感じの子がいいわけ？
まかこ　そんな必要はないんだけど。朝陽はゲームやってて、「これは酷くない!?」って仕打ちを主人公にしていたので。
kei　よく分からないところでキレて、謝らないところとか？
まかこ　クラスみんなで主人公をいじめるよう仕向けたりとか。
川波　あそこはほんと、すみませんでした。でも、殴ったり蹴ったりがダメってわけじゃないんだよね？
まかこ　それはうーん、どうかなあ……。
亜佐美　確かに朝陽は暴力的すぎるという感想も頂いたんですけどね。「痛いのはイヤだなあ」と。
kei　ギャルゲーにおける暴力は愛情表現じゃないの？
亜佐美　効果音が悪かったのかなと思ってるんですよ。「ぽかっ」みたいな、もっと可愛い音にすれば良かったのかもしれない。でも、朝陽の怒り方ってリアルだなとも思うんですよね。
kei　俺、いまだに朝陽が一番好きだからなあ。今までのキャラの中で。
亜佐美　まかこさん的にはいろいろあったと。
まかこ　ありましたね。色々と、思うところが。
川波　すみませんでした。
亜佐美　俺も全力で朝陽を売ろうとしたんだけどね。何をやってもクレアばっかり、みたいな。
kei　やっぱ男はみんな好きなの、クレアみたいのが。
亜佐美　僕は一応目標としてメインヒロインを一番押さなきゃいけないと思っているんです。それは『OrangePockt』の頃からそうしているんですが……。
川波　結果としてそうならないのが伝統になっちゃってる。
亜佐美　その意味で小奈美は良かったと思うんですけど、まかこさん的には小奈美ってどうなの？
まかこ　うーん……普通。
kei　じゃあ、今までの作品で一番気に入ってるキャラはどれ？　デザインだけじゃなく、ゲーム中の性格も含めて。
まかこ　難しいなあ。朝陽の性格がもうちょっとまともだったら文句なしで朝陽だったんだけど。
川波　(苦笑)
まかこ　でも、やっぱり朝陽ですね。次点は『Like Life』の絆。
川波　やっぱり俺はダメなんだ！
亜佐美　無人さんがシナリオ書いてないところをピンポイントで(笑)。
川波　『FairlyLife』の未来とかはどうなの？　ユーザーさんダントツ人気だけど。
まかこ　未来とか小奈美とかの「良い子」は、それほど……。良い子だねえ、で終わっちゃうんですよ。男の人はそういうの好きだよねー、みたいな。
kei　まかこさんは元気な子が好きだもんね。

HOOKから HOOKSOFTへ

――ところで、HOOKからHOOKSOFTになったいきさつというのもうかがっていいですか？
亜佐美　2008年12月で独立して、HOOKSOFTになりました。心機一転ということで、ブランド名も変えたんです。これ、みんなで投票して決めたんだよね？
――まったく違う名前になる可能性もあったんですか？

Staff Profile Makako Matsushita
原画家
松下まかこ(まつした まかこ)
繊細かつかわいらしさも備えるキャラクターを描き出すお姉さん。とにかく巨乳が大好きなおっぱい星人らしく、乳をいかに柔らかそうに描けるかを日々研究しているとか。実はけっこう毒舌だったりする。

亜佐美　いえ、HOOKというのはどこかに残すつもりでした。
川波　「HOOKセカンド」とか色々候補はありましたよね。
亜佐美　10月にそれまで所属していた会社を辞めて11月には開発チームとして独立した状態だったんですけど、権利関係の調整や組織の移行の都合もあって、ちょっとだけブランド名が出せない期間があったんです。11月になってから会社としての基盤も確保しつつ、『みくりまくり』を作り始めて、発売できる見込みが立ったので、発表したのが12月。翌年1月に一応HOOKSOFT最初の製品となる『みくりまくり』を世に出しました。ただ、やっぱり作り始めてから期間が短かったのでCGも4枚しか入れられず、これをゲームとして単体で出すのもどうかと思ったので、「ミニミニファンディスク付き描き下ろしテレカ」とさせていただいたんです。テレカのおまけでゲームが付いてますよってイメージですね。
kei　あんまり期待していただくのも申し訳なかったですから。
亜佐美　で、『みくりまくり』の後に、初の本格的ファンディスク『@HoneyComing RoyalSweet』の制作に入りました。頼子が人気投票で1位になったので『よりこりまくり。』の発表はさせていただきましたが、『RoyalSweet』とコンシューマ移植版の『SweetHoneyComing』を先に出させていただいて、『よりこりまくり。』はその後に出しますということで。夏に『@HoneyComing RoyalSweet』と『SweetHoneyComing』が出て、冬コミで『よりこりまくり。』を出したという流れですね。この流れで勢いを付けて、次の完全新作に打ち込むことになります。
――なるほど、それが『さくらビットマップ』になっていくというわけですね。ではそこから先のお話は、この後の第二部でたっぷりと語っていきましょう！

私は朝陽のデザインは可愛いと思ってるんだけど、無人さんに破壊された(笑)
――松下まかこ

川波無人 責任編集

WORLD of HOOK

―僕らがここにいる不思議。―

2000年から続くHOOKワールドを紐解いていこう。(歴代作品シェアワールド的小ネタ解説集)

01 雨あがりの猫たちへ

澄恵をどこか(後の作品)に繋ごうという話も出ていた。少なくとも僕の中では。20歳くらいのOLさんでゲストという案も、結構ありだったかも知れない。

実際には、『OrangePocket』で、星花がゲスト出演を果たしている。

作品世界を少しずつ繋げていこうという考えは、おそらくこれが発端に違いない。

◀幸 澄恵

▶江藤星花

02 天紡ぐ祝詞

ほかとは全然絡んでない、異世界扱い。

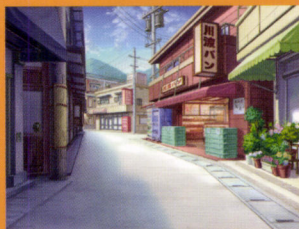
でも『_summer』で、信乃の家(成西神社)に祀られている神を穂乃火にしようという考えもあった。しかし信乃のところは水神設定だし、火之神は場違いとのことでお蔵入りに……。

▲穂乃火

03 OrangePocket

一連の現実世界への基盤。「夕日の小庭」という作品内小説が登場する。主人公秀晃やヒロイン達をモデルとし、華山の祖父が書き残した物であり、後の世界でもたびたび登場する。

町の中に「川波パン」の看板がある。のちにコンシューマー版で、川波家の娘さんが出演を果たしちゃったり……スピンアウト第一号。ここから背景にネタを仕込み始める。

▲川波ころね

▲商店街の川波パン

▲購買部の川波パン

04 LikeLife

特に前作品との繋がりは見受けられないが、結末が作中で「夕日の小庭」が面白いと話題に出していた。

以下は背景ネタ。

商店街に「川波文具」があります。手広いですね。

消し子も実は川波商事製。

あとりのお祖母ちゃんのお墓の後ろに、川波家の墓が……。

結末とバス停で雨宿り。バス停にポポ○クロイス物語の某王子様の名が……。

あとL○ssさんの広○とか……。

▲宮里結末

▲下総ノ宮商店街の川波文具

▲川波家之墓

05 _summer

『OrangePocket』のヒロインの一人・七緒美典の従姉妹、七緒日向子登場。作中でも、故郷は鉄橋があって川があって……と示唆していた。

姉妹ブランドTJRの『タンジェント』おまけドラマで、まんま故郷へ帰る話があります。七緒家は、度々出そうとしていた記憶がありますね。実現しませんでしたが。

また、この作品でも信乃が「夕日の小庭」を読んでいたり。

▲七緒美典

▲七緒日向子

以下、背景ネタ。

成西海岸は、後の作品内でたびたび誰かが訪れていたりもします。

「駄菓子の川波」があります。ほんとに手広い。

沙奈のイベントCGで、なぜか宮里家の墓があります……。結末の田舎は成西だったのか。

・実は『HoneyComing』の「ジョン・山口」は、『_summer』が初登場です。若菜の部屋の本で。コンシューマ版ですが……。

▲成西海岸

▲商店街にある駄菓子の川波

05.5 | _summerLife

非売品のおまけディスクですが、『LikeLife』の主人公・和真と『_summer』の主人公・匠が同じ町で暮らすという設定でした。ここで出てきたのはあくまで「だったらいいな」という程度のものだったんですが、後に一部正史化しています。
ここは彼らの登場した作品当時から数年後、『FairlyLife』の数年前の世界です。
和真は電気屋で修行中。のちに自分の店を船見市に持ちます。
姫子は携帯の役目を終えても、妙さんの家で元気に暮らしてます。
その他の物達も、下総ノ宮で絶賛稼働中。
椿はOL稼業、一撃は寺を継ぐために修行中。
絆は本家に戻って、事業を開始。のちにRAELを創設。

匠は本が好きだったのを生かして、出版会社へ就職。
信乃は神社を継ぐために、神道系の大学を出て修行中。
フナムシは海外で就職。この話は書いてみたかったです。
沙奈と千輪は成西からどこかへ引っ越して大学に通ってるよう。

姫子と沙奈の対面はなかなか感慨深い物がありました。いろいろな意味で。

06 | HoneyComing

未央が言っていた「2件隣の小見川さん」は、『OrangePocket』のヒロイン小見川円の血縁ぽい。
度々出てくる、「有名占い師の天野陽子さん」は、当然『_summer』の千輪の母です。声や台詞でバレバレですが。
クレア編で「『はじめましてです、いつもお世話になっておりますです』……なんて、どうでしょう?」とクレアが『LikeLife』の姫子を暗に指してましたが、光一郎は「……携帯電話に愛情を注ぐ必要はないと思うぞ?」と言ってました。あれ和真の立場は……?
クレアFDで訪れた海岸は『_summer』の「成西海岸」です。「島津旅館」にも泊まってますね。
後に『@HoneyComing RoyalSweet』で、由馬も海岸で釣りをしてたりも。
あと「メギドナルド」「モッシー」「ドミール」なんてチェーン店がありますが、『LikeLife』から度々出てきます。

以下、背景ネタ。
朝陽の部屋に、_summerの小奈美のポスターが。
政則の部屋にある提灯。「東津久田」「下総ノ宮」「成西」……いつ行ったんでしょうか。
「コンビマート川波」があります。オレンジポケット発売中。
遊園地に「メギドナルド」と「中華宇宙軒」があります。
例の由馬と代田橋さんの餃子勝負に登場した宇宙軒ですが、ismシリーズのミニドラマで、麻里乃がバイトしてました。
クレアFDで、『_summer』の「成西温泉街」が初登場。ここには「釣り具の川上」「成西水族館」の看板も。「民芸・お土産の川波屋」は字が間違ってましたね……。「鬼兵衛まんじゅう」は、TJRの『タンジェント』から。

▲コンビマート川波

▲朝陽の部屋の小奈美ポスター

▲成西温泉街

07 | FairlyLife

Lifeシリーズで、擬人化ネタということで、『LikeLife』との繋がりは多いです。数年経ってますので、主にその後の話を少し。
商店街には「高坂電気店」いわずとしれた、高坂和真のお店。結末は電気屋さんの奥さんとして、保育園にいたりします。子供出来たのかも? 姫子も携帯としての役目は終えましたが、未だ高坂家に居候中。
商店街の先に、「有川骨董」があります。あとりは実家に戻って、骨董品屋を継いでいるもよう。
絆は竜胆寺家を継いで、Rindouji Aerospace Engineering Laboratory (RAEL)という会社の会長を務めてます。疑り深く、人当たりの悪い部下に悩まされてそう。戻ったあさがおを手厚く歓迎しなさいと怒ってたと思う。
椿のネタを出せなかったのは心残りですね。
『_summer』の島津家、『HoneyComing』の七里家それぞれの関連会社が、小冷さん達の開発元として多数出てます。
ちょっとしたネタで、文化祭の大食い大会に、『HoneyComing』の「代田橋さん」が登場してます。実はコレ、コンシューマー版『HoneyComing』のドラマCDと話が繋がっていたりも。
ファンブックの書き下ろしで、優が『LikeLife』の舞台「下総ノ宮」に住んでいた頃のお話があります。校ちゃん、信子、消し子が登場。みんなまだまだ現役らしい。

▲船見町商店街にある「とんこつラーメン川波堂」と「有川骨董」

以下、背景ネタ。
商店街に「川波堂」というラーメン屋が。もはや何も言うまい……。「有川骨董」もここに看板があります。
電撃姫のあさがおの書き下ろしピンナップに、七里リテイリングのベンチがありました。
学園の購買に「コッペパンを要求する!」というポスターがあったり。
文化祭でどこかのクラスの喫茶店、黒板が危ないです。
「め○っさ似合ってると思わないっかな」とか「焼きそば一つ300円!」とか……。

◀電撃姫のピンナップ。ベンチに「(株)シチリ」の文字

08 | さくらビットマップ

真紀ちゃんが授業中の朗読で、「夕日の小庭」を扱ってます。実は内容が出るのは初めて。
宗次郎が「季刊 こより」とか「子役 沢渡弓月写真集」とかを読んでます。
璃子が史隆に買って貰ったお人形は『HoneyComing』の「せきとくん」、スーパーのマスコットですね。麻里乃が着ぐるみ着てました。
ゆのかが中央通りのお土産買ってる、お呪いグッズは『_summer』の「天野家謹製」。
あと商店街で、『FairlyLife』の「あさがお」の開発に着手したニュースが流れていたり、購買に『HoneyComing』の七里由馬絶賛のドリンク広告があったりと、結構細かいです。
ゆのか編エピローグで、畑山いるかが修行した店は、『_summer』の喫茶兼食堂「落ち武者」だったりします。若干、時空的矛盾がありますが……。

以下、背景ネタ。
恋咲き神社の境内に連なる鳥居には、歴代キャラの名前が貼ってあります。
史隆の部屋に「川波商事」の段ボールが。
璃子の部屋に、何故か『FairlyLife』のポスターが……。
中央通りに、「お食事処 七緒」「島津民芸店」「人形の七里」があったり。
教室は「今月の目標、窓から飛ばない」「授業中の居眠りを撲滅」「遅刻は極刑の上、市中引き回し」などなど。
廊下にもヘンな目標が。
鼎のエピローグで、由馬監修のオレンジジュースを飲んでます。

Sakura Bitmap

さくらビットマップ

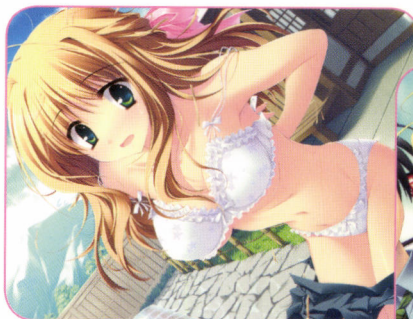
DATA

ジャンル:想い咲くほほえみ学園らぶコメADV　**発売日**:2010年9月24日
■STAFF…**原画**:松下まかこ、鈴平ひろ、桜はんぺん　**サブ原画**:らっこ他
シナリオ:川波無人、モーリー、雪仁　**音楽**:Sound Studio B ／主題歌「コイノハナ」作詞:日山尚、作曲:HIR、歌:Duca ／ED「桜が舞う空の下で」作詞:澄田まお、作曲:ぺーじゅん、歌:茶太 ／挿入歌「桜の咲く頃」作詞:日山尚、作曲:HIR、歌:Rita ／PRイメージソング「恋をしよーよ」作詞:澄田まお、作曲:ぺーじゅん、歌:Duca・Rita・茶太
■CAST…水原小春:松田理沙 ／桧山璃子:松永雪希 ／泉道ゆのか:青葉りんご ／南条千鳥:篠原ゆみ ／室戸鼎:みる ／幸村みどり:東かりん ／相葉宗次郎(男):広末涼 ／相葉宗次郎(女):神月あおい ／坂崎奈乃香:桃井穂美
■動作環境…Windows98、Me、2000、XP、Vista、7 ／CPU:Intel Pentium Ⅲ-S 1.266GHzz以上(Pentium4-2GHz以上推奨) ／メモリ:512MB以上(1GB以上推奨) ／VRAM:32MB以上(64MB以上推奨)

HOOK結成10周年記念作品は王道の学園純愛ストーリー

主人公・桧山史隆は、山と川に囲まれた小さな田舎町"恋咲き町"で暮らす男子。生徒総数わずか120人の学園に通う2年生だ。彼はこれまで、家業である農業や養鶏を手伝ったり、天然な幼なじみの水原小春やしっかりした義妹の桧山璃子、おバカな親友の相葉宗次郎たちと遊んだりと、何気ない毎日を送っていた。けれど、そんな日々の中、積み重なる想いはいつしか恋になっていく。春になると恋愛祈願の大祭"恋咲き祭り"が開催される恋咲き町。祭りに訪れる女の子たちでにわかに騒がしくなるこの町で、史隆は恋をする──。

HOOKの第8作目となる本作は、メーカー結成10周年を記念して制作された作品。緑豊かな田舎町で穏やかな日々を過ごす中、女の子たちと交流し、恋に落ちていく……。HOOKのお家芸とも言える、王道の純愛ストーリーだ。原画にはHOOKユーザーならば知らぬものはない松下まかこ氏に加え、人気絵師の鈴平ひろ氏、ゲーム原画初参加となる桜はんぺん氏を迎えた。それぞれが魅力的なキャラクターを描いている。予約特典には「親友キャラ（男）性転換パッチ」を用意。親友の宗次郎が女の子に変換されるという業界初のパッチが話題を呼んだ。

ぐるぐる巻きに縛られてピンチっぽいのに、なぜかニコニコ笑顔の小春。ゆるい性格の持ち主なのだ。

超天然な小春。でも、さすがに下着姿を見られたら動揺するのか、びっくり顔でこちらを見る。

幼なじみとハプニングがあったり、義妹と触れ合ったり。魅力的な女の子ばっかりで、目移りしそう？

Koharu

頭の中は子供だが、身体はしっかり大人な小春。平気でパンツ丸出し、肩丸出しで横たわってしまい、目のやり場に困る？

Riko

着替え中にバッタリ遭遇。しっかりした性格の璃子でも、ときにはこんなミスをしてしまうことも……。

「不幸ノート」なるものを何冊も手にして、悪そうな顔をするゆのか。着物姿のときはあどけない感じで、かなり印象が違う。

Yunoka

HOOK SOFT Visual History

08

さくらビットマップ

Chidori

頬を染め、驚いたような顔でこちらを見上げる千鳥。その瞳に吸い込まれてしまいそうだ。

Main Heroine

南条千鳥（なんじょう ちどり）

史隆の一学年上の先輩。町に古くから続く武士の家系のお嬢様で、合気道の達人。清楚かつ清廉潔白で、エッチなことが大嫌い。

Main Heroine

室戸鼎（むろと かなえ）

史隆のクラスメイト。代々、恋咲き神社の氏子を務める家系の娘。無口で人付き合いはあまり良くない。小鳥と戯れるのが好き。

Kanae

儀式のための装束に身を包む鼎は、荘厳で神秘的な雰囲気。けれど、病気で弱っているときはちょっと幼く見える。

初出：電撃姫 2010年4月号

初出：PUSH!! 2010年 10月号

PUSH!! の璃子の描き下ろしですが、個人的にこれは本当にクオリティ高いなぁと思います。なんといいますか、わかってはいたんですけど、それでも鈴平さんの実力を見せつけられたという気がしました。やっぱりさすがですよ。

HOOKSOFT 代表・プロデューサー 亜佐美 晶

初出：テックジャイアン2010年 4月号

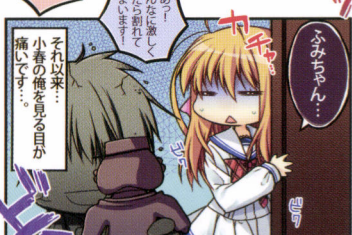
初出：テックジャイアン2010年 10月号

初出：PUSH!!
2010年8月号

初出：PC Angel 2010年 10月号

初出：PUSH!! 2010年8月号

初出：PUSH!! 2010年 9月号

初出：電撃HIME 2010年 10月号

初出：電撃HIME 2010年 8月号 4コマ

桜はんぺんさんは、4コマやちびキャラもいける素晴らしい絵師さんですよ。璃子とゆのかの貧乳同盟（笑）のカットとか、いい感じじゃないですか？

ディレクター・シナリオライター 川波無人

初出：電撃HIME 2010年 9月号

初出：2010年 夏コミグッズ（マイクロファイバータオル）

Sakura Bitmap Material Collction
水原小春
Koharu Mizuhara
Character Graphic
立ち絵
私服
ドレス
制服
パジャマ

原画家デザインコメント / 松下まかこ

Ilustrator Comment / Makako Matsushita

●デザインのポイント

無人さんからは親しみやすさ、ぽわぽわしている感じという指定がありました。あまり洗練されていない感じ、親しみやすさ、「普通」な感じを意識しましたね。

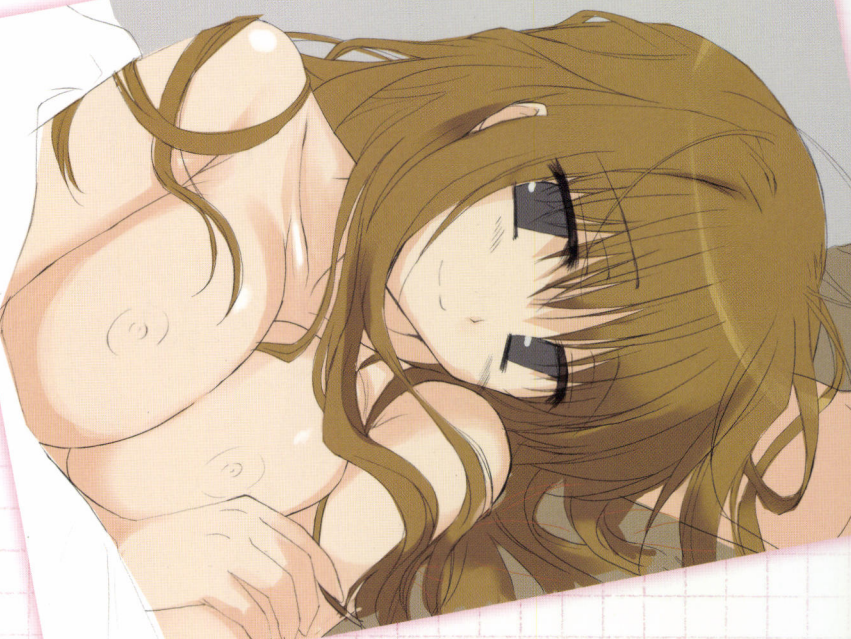
エアリィ感と言いますか、ふわっと空気が入ったような髪型が一番ポイントかなと思います。ぽわぽわキャラを象徴するアホ毛を付けてみたり。私服は通販雑誌や通販サイト、女性誌やショーウィンドウなど色々を参考にしていたと思います。

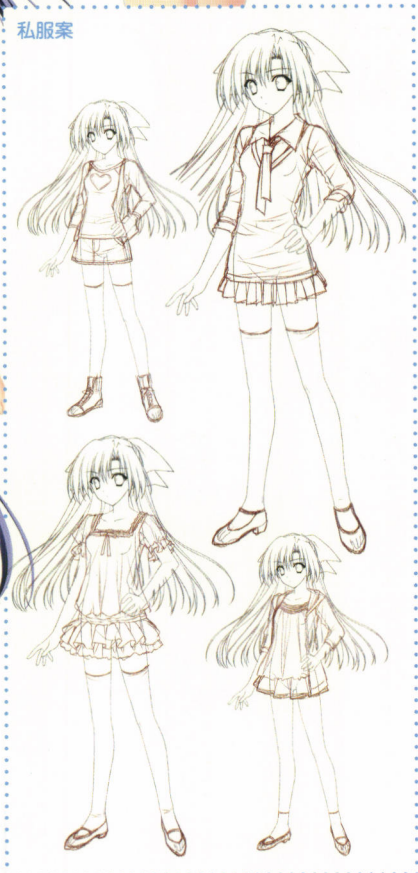
●気に入っているところ

癒し系。結婚してもずっとそのままでいてくれそうな安心感がありますよね。ビジュアル的にはおっぱいもそうなんですけど、今の流行の逆を行くようなむちっとした感じが好きです。私はむっちりが好きで、流行に合わせて脚のほっそいキャラを描こうとしても無理が出てしまうんですよ（笑）。

Event Graphic

Nomal Event

H Event

Sakura Bitmap Material Collction
桧山璃子
Riko Hiyama
Character Graphic
立ち絵
私服
パジャマ
私服案
制服
道着

原画家デザインコメント / 鈴平ひろ

Illustrator Comment / Hiro Suzuhira

●デザインのポイント

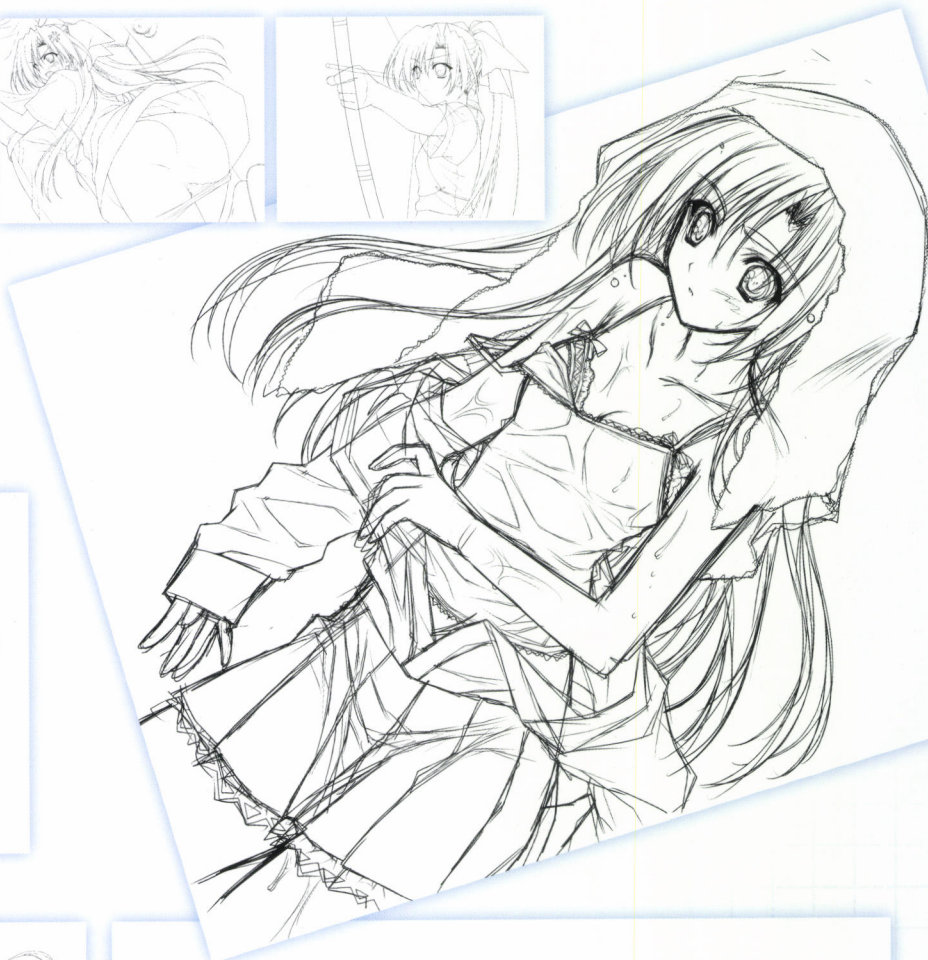
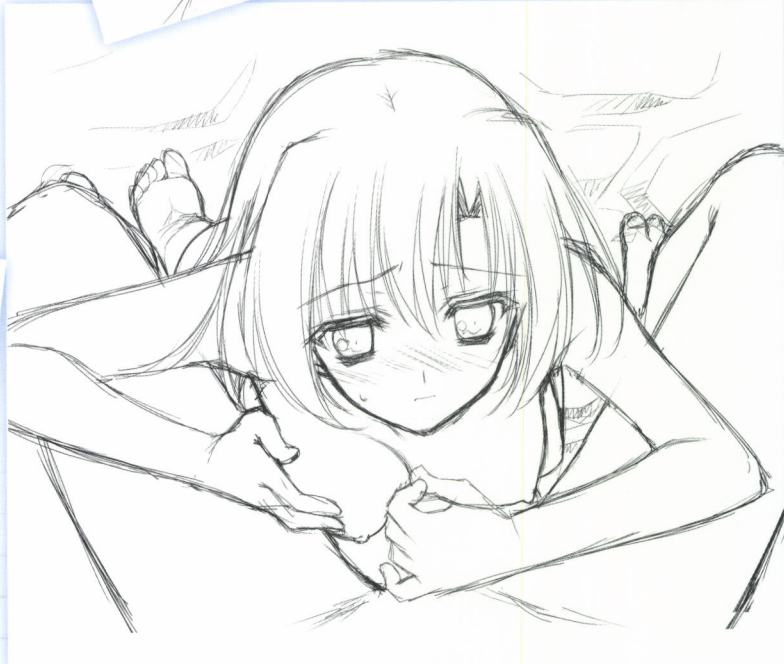
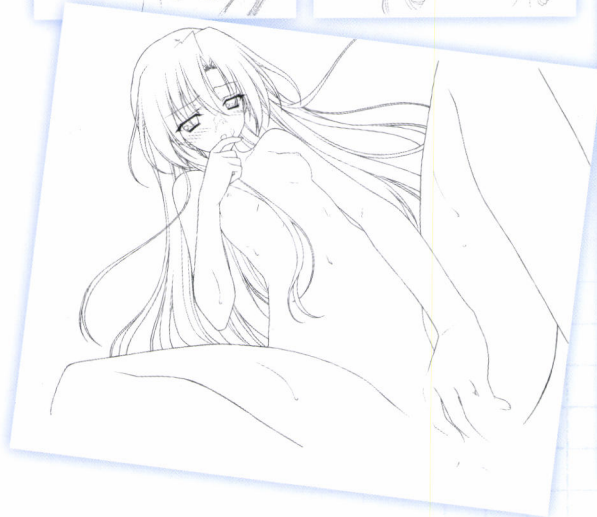
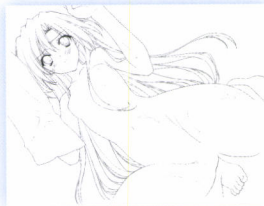
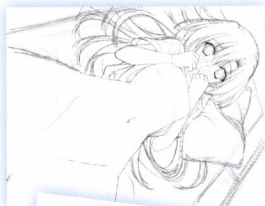
特に指定は無かったように思います。設定で貧乳だというくらい??

とりあえずどういうキャラが描きたいかを最初に聞かれた際に、個人的な趣味で妹キャラがいいと希望したところ、中の人曰くHOOK SOFT作品の妹はあまり人気が出ないとのことだったので、人気が出るような外見作りをしたいようなことを話したような???

気が強いしっかり者で貧乳という設定だったので、髪の長さや大きなリボンなどで女の子らしさや妹的幼さを出せるようにしたつもりです。ボツ案含め考えると最終的にはその中でも一番大人っぽいのが選ばれたような気はします。

●気に入っているところ

もっと気が強いのかと思っていたら案外素直というか、早々に端々でデレてくれているところでしょうか(笑)。お兄ちゃんが好きというのがわかりやすくて可愛いヤツです。

Nomal Event

H Event

Sakura Bitmap Material Collction

泉道ゆのか

Yunoka Sendo

Character Graphic

立ち絵

私服

着物

制服

ネグリジェ

鈴は前側。

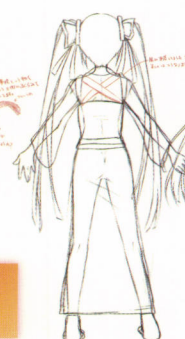
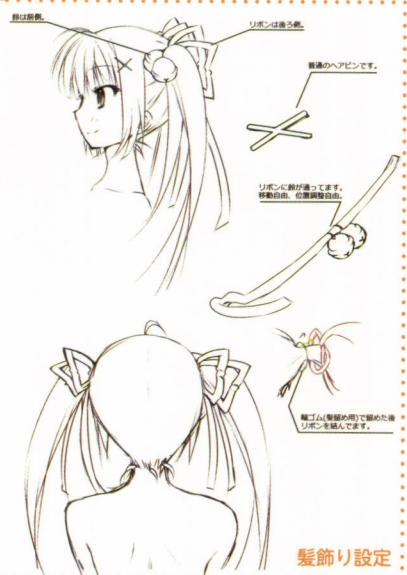
リボンは後ろ側。

普通のヘアピンです。

リボンに鈴が通ってます。
移動自由、位置調整自由。

輪ゴム(髪留め用)で留めた後
リボンを結んでます。

髪飾り設定

原画家デザインコメント / 桜はんぺん

llustrator Comment / Sakura Hanpen

●デザインのポイント

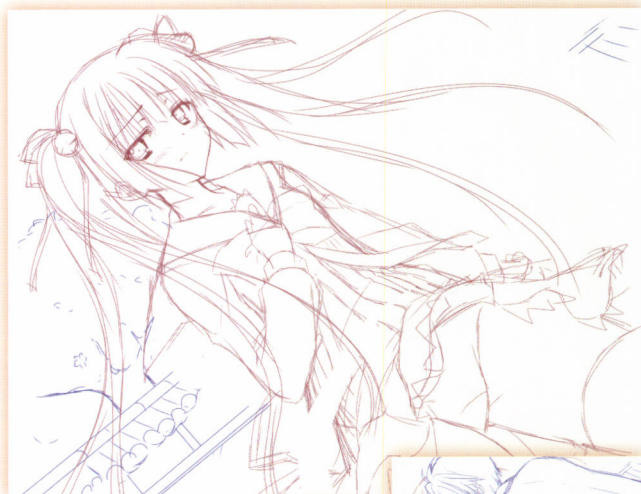
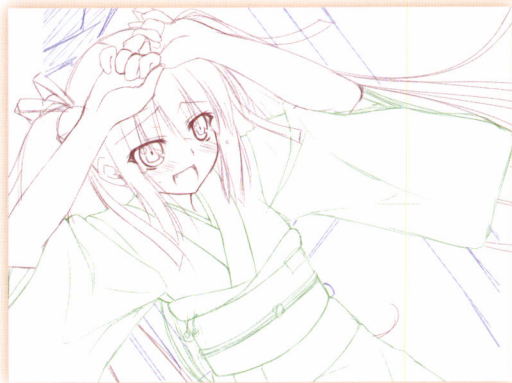
第一稿ラフではサイドテールの女の子を描いていました。そこでツインテールという指定を頂き、ほぼ今のゆのかちゃんになりました。その後は外見の変更はそこまでなかった気がします。

ツインテールの女の子で和装にも洋装にも合う髪飾りを一番悩みましたね。鈴は結構ゆのかに合っているなぁと思っております(笑)。

あと等身を合わせる、という作業が初めてだったので松下さんや鈴平さんのキャラクターの等身に合わせるのに苦労しました。

●気に入っているところ

表情がクルクルと大きく変わるところが気に入っています。あと色々と悩んだり疲れたりしたときのしょんぼりした雰囲気が好きですね。シナリオを読む前はかなりの元気っ娘なのかなぁと思っていたのでギャップ萌えしました！(笑)

イベント Event Graphic

Nomal Event

H Event

Sakura Bitmap Material Collction

南条千鳥

Chidori Nanjo

Character Graphic

立ち絵

私服

制服

和風
メイド服

道着

原画家デザインコメント / 鈴平ひろ

Ilustrator Comment / Hiro Suzuhira

●デザインのポイント

黒髪で出来るだけ装飾が少ないほうがいいという指定を頂きましたが、『さくらビットマップ』の前の2作品でも黒髪ロングヘアを描いていたので、差別化のためにも特徴づけが欲しいと思い今のデザインに。

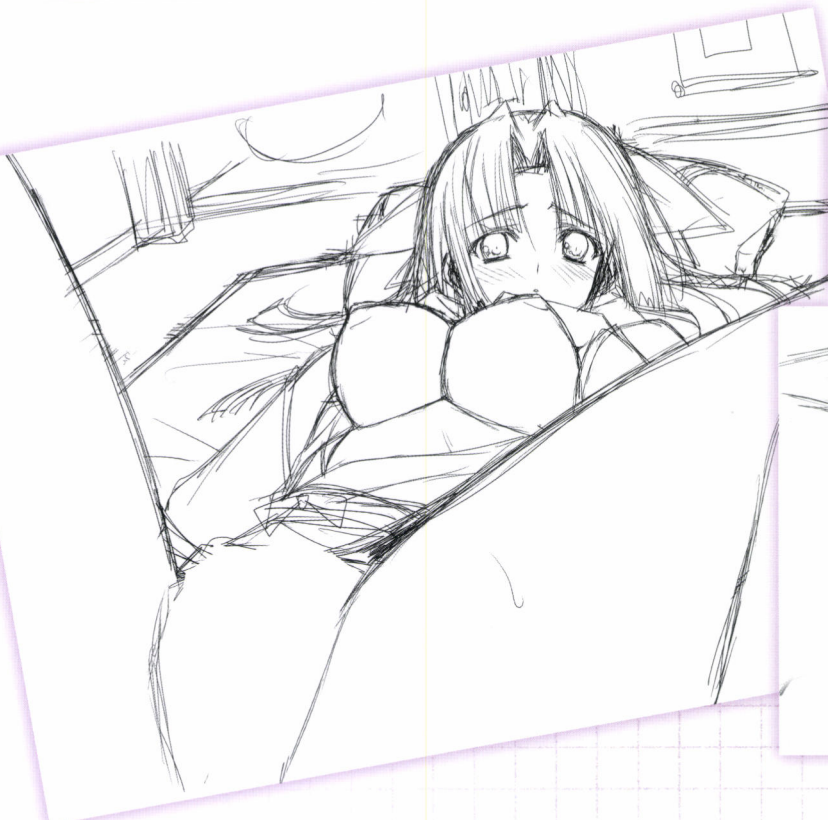
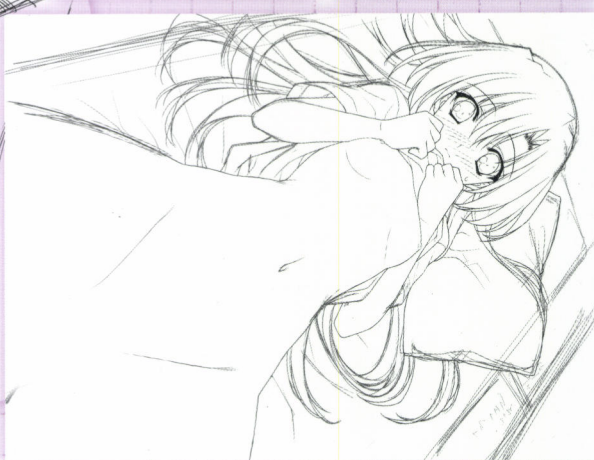
璃子がストレートロングヘアになったので、同じロングヘアでも長さは変えようと思い今の長さになりました。おっとりした和風美人とのことだったので他のキャラより大人っぽい顔にしたつもりです。

●気に入っているところ

穏やかな表情全般と、声が意外とカワイイ系だったところ？ もっと先輩キャラっぽく年上っぽい声かと思ってたので。あとは全体とのバランスで巨乳気味になったところとか（笑）。

イベント Event Graphic

Nomal Event

H Event

Sakura Bitmap Material Collction
室戸 鼎
Kanae Muroto
Character Graphic
立ち絵
私服
巫女
祭装束
制服

原画家デザインコメント / 松下まかこ
Illustrator Comment / Makako Matsushita

●デザインのポイント

指定をもらった時点で『_summer』の千輪みたいな系統を求められていると思ったので、ちっちゃい子で釣り目で…という風にしました。

髪飾りの紐は、のし袋についている水引を意識してます。花はクチナシが一番近いかな。巫女さんということで和風のイメージがあって、どうしたら和風っぽくなるのかいろいろ考えましたね。和風の何かを付ければいいのかと思い、ネットで和風アイテムを検索したりして、使えるものはないかと探しました。

●気に入っているところ

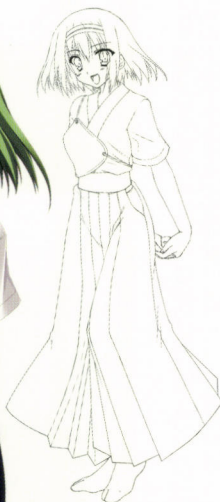
動物的な可愛さがいいですね。何を考えてるのかわからないけどすごく気を遣ってくれるところとか、萌えなのかなぁと思いました。

ビジュアル的には、鼎もけっこうキュートな感じにまとまってくれたと思います。最初は大人しい子ということでテールをもっと下に付けてたんですけど、上にして正解だったと思いますし、自分好みに仕上がりましたね。

Nomal Event

Sakura Bitmap Material Collction

幸村みどり

Midori Yukimura

原画家デザインコメント / 桜はんぺん

Ilustrator Comment / Sakura Hanpen

●デザインのポイント

特に細かい指定等はなく気ままにデザインした覚えがあります。一番最初に描いたデザインを採用してもらえたので嬉しかったですね！

胸が大きいのを気にしている…という設定を見てついつい爆乳にしてしまいました。すごく楽しかったです！（笑）

髪のフワっとした感じが気に入っています。なのでそこを損なわないように気をつけました。あと胸を大きくても綺麗に見えるよう心がけました。

Sakura Bitmap Material Collction
相葉宗次郎
Sojiro Aiba
Character Graphic
立ち絵
作業着
私服
制服
制服
私服
原画家デザインコメント / 松下まかこ
Illustrator Comment / Makako Matsushita
●デザインのポイント
宗次郎の女の子バージョンは、最初に発注をもらったときはワケがわからなくて、単に宗次郎を女の子っぽくしたようなものが求められているのかなと思ったんですね。なので宗次郎がチャラ男なのでギャルっぽくしたのを出したんですけど、亜佐美さんに「全然そういうの考えなくていいから」って言われまして。まったく考えないで、可愛い女の子キャラを新規で作ればいいんだなというのをようやく理解しました（笑）。
原画家は松下まかこさん

Sakura Bitmap Material Collction

その他のキャラクター

Other Character

Character Graphic

立ち絵

Ryusui Mizuhara
水原 流水

原画
真海

Nanoka Sakazaki
坂崎 奈乃香

原画
らっこ

Kimiko Sendo
泉道 希美子

原画
真海

Sanetomo Nanjo
南条 実朝

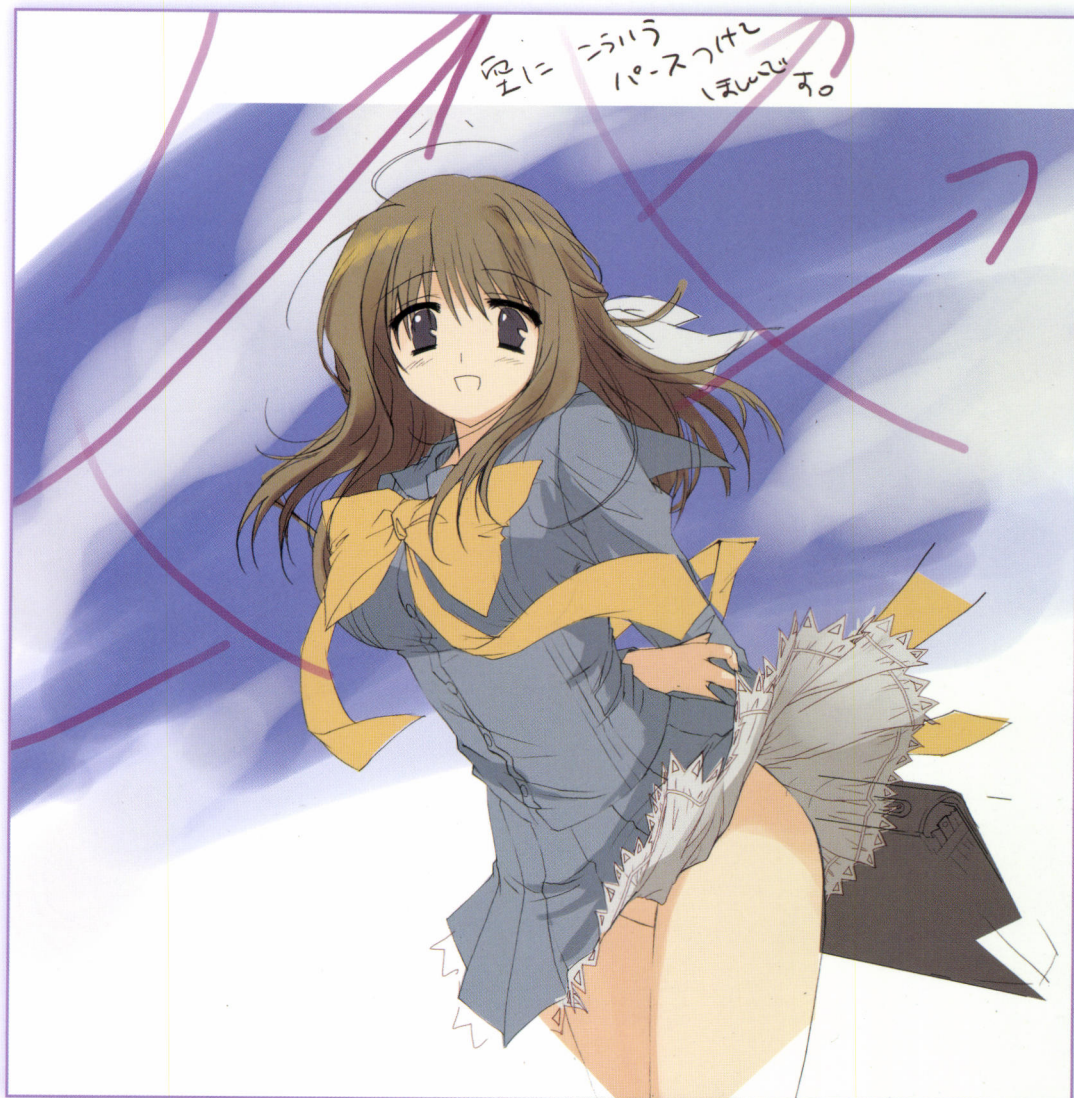
原画
真海

Maki Kaziwara
梶原 真紀

原画
山根呂兵

Iruka Hatakeyama
畑山 いるか

原画
桜はんぺん

版権イラスト
Illustration

Heroine Cross Review

ヒロイン クロスレビュー

中の人たちによるヒロイン評。シナリオ担当・川波無人と声優さんたち計5名のレビュアーが、各方面への政治的な配慮もあったりなかったりしつつ、率直無比に評価しちゃうぞ! なぜか女版宗次郎もいるけど、気にしないで!!

殿堂入り!!

水原小春

幼馴染/天然

手料理を毎日作りに来てくれる世話焼きっぷりと、いつもほわほわ小春日和な天然っぷりを楽しめるぞ!

殿堂入り!!

桧山璃子

義妹/しっかり者

気丈なしっかり者だけど怖い話とか苦手というギャップ萌え。お兄ちゃんなら可愛い妹を守りつつ怪談を。

レビュアー	水原小春	桧山璃子
シナリオライター 川波無人	10 土偶がかわいいですよね。	10 「まったくまったく もう」「なんなの? なんなの?」とか カワイイなぁ。
桧山璃子役 松永雪希	8 小春のおっぱいに顔をうずめて癒やされてみたいので。	10 自分の演じたキャラクターが一番愛しいので。
泉道ゆのか役 青葉りんご	9 ほんとは10点ですけど…メインヒロインですずるいから! きっとパッケージとかにもどどんと載っちゃうんでしょ? なによ一緒に住んでるからって、もう女にでもなったつもり?	9 こんなしっかりした妹、ふつうはあまりいないよ、って意味で逆に変わり者の妹。私、璃子ちゃん好きなんだよなぁ…。
南条千鳥役 篠原ゆみ	10 松田さんの声が好きなので～♪	10 妹キャラ、いいですよね～。
室戸鼎役 みる	8 こはるんの卵焼き・・・じゅるり。	7 文句をいいつつもかいがいしそうですが、鼎といたしましては、全面的にこっこさんの見方なのでございます。

殿堂入り!!	殿堂入り!!	殿堂入り!!	殿堂入り!!
泉道ゆのか	**南条千鳥**	**室戸鼎**	**相葉宗次郎（女の子Ver.）**
幼馴染／お子様／ツンデレ？	先輩／お嬢様／大和撫子	クラスメイト／無口／巫女	おバカ／おっぱい
見た目は子供っぽいけど、主人公を想う気持ちは本物。キミ次第でオトナの恋愛だってできちゃいそう♪	大和撫子なお嬢様はエッチなことが大嫌い。あせらず、ゆっくりまったりな愛を育んでいきたいところ。	人見知りの激しい女の子。普段なかなか見せてくれないけれど、そのとびきりキュートな笑顔をゲットだ!!	どうしてこうなった!?　こんなに可愛いのに、いろいろ残念…こうなったら、性別を超えた友情を楽しむしか!?
10 座敷わらしかわいい。	10 電話かけられないところがかわいい。機械音痴萌え！	10 ウェンディかわいい。	どうでもいい 女版宗次郎収録当日の会話―― 神月さん「かわいくなくていいんですよね?」 無人「全然OKです」 **新境地。**
6 呪われたくないけど…。	8 ギャップが可愛いので。	8 変なあだ名をつけるところが可愛いので。	-10 見た目は可愛くても変態なので。
1億2千万 璃子ちゃんは確かにかわいい、鈴平さんのポニーテールっ娘ですよ！　でも、ゆのかはテール2つなんです。だからゆのかのほうがかわいいんです！　世界のゆのかですよ。	9 篠原さんから千鳥先輩のお話聞いてすごくかわいいと思ったのと、**私、黒髪ロングが好きなので。** ゆのかにはかないませんが！(笑)	9 鼎ちゃん、1対1の絡みが少なくって、実はまだよくあんまりわからないんですよね。ミステリアスな魅力です。私、みるさんも大好きですし。	8 個人的に赤髪好きなんですよねぇ。ゆるせないですねー。人気投票の点奪うんじゃねーよ、カワイーじゃねーかみたいな(笑)。
10 ゆのかさんはとにかく明るそうだな。一緒にいたら楽しいかなって。退屈しないかなって。	7 せっかくシナリオとか絵とかステキだったのですが…自分の分、反省という意味でマイナス5とかかなぁ、みたいな。いえでも！　シナリオと絵の力で7ください！	11 **巫女さんの衣装とかすごくカワイイですよねぇ。** ビジュアル的にやられました。	12 エッチっぽいこと言われては投げ飛ばしていたのが、こんなかわいくなっちゃって…個人的に、どストライクです♪
7 お子様的でかわいらしいですが、**不幸ノートに書かれそうなので・・・ドキドキ。**	8 ずばり、癒されますな。	10 とーぜんです。	1 **おもしろそーだけど、ここは女子として譲っちゃダメだ!!**

Cast Interview さくらビットマップ 声優インタビュー

**8月前半。音声収録期間の真っ只中、ヒロイン役を務める声優さんたちを直撃インタビュー!
演技のお話はもちろん、『さくらビットマップ』や担当キャラへの思いのたけをたっぷり語っていただきました♪**

水原小春役

松田理沙

Risa Matsuda

Profile
【代表作・最近の出演作品】
『タユタマ -Kiss on my Deity-』泉戸ましろ、
『11eyes- 罪と罰と贖いの少女 -』橘菊理、
『ましろ色シンフォニー』天羽みう、
『W.L.O- 世界恋愛機構 -』早川優梨子など。

――収録を終えての感想をお聞かせ下さい。

前々からHOOKさんとお仕事をさせて頂きたいと思っておりましたので、出演依頼が来た時は、正直、とても嬉しかったです。作品内容ですが、全体的にほのぼのとしていて、全てを読み終えた後、温かい気持ちになれるお話でした。

――実際に演じてみて、どのようなキャラクターでしたか？　また、印象に残っている台詞はありますか？

私が演じさせて頂きました小春ちゃんは、ちょっとずれた所もあるけれど、とても真っ直ぐで良く出来た女の子です。

小春ちゃんの良さは、他の子のルートでも発揮されるのですよ。主人公が小春ちゃんではなく別の子を選んだ時、それまで毎日のようにご飯を作りに来ていたのに、彼女に悪いからといって自ら身を引いてしまう場面があるのです。小春が「ふみちゃんとは家族になりたかったんだよ」と寂しそうな笑顔で言うのが心に刺さりました。あぁ小春ちゃん、切なすぎる……。

――自分と似ていると思ったところはありますか？

残念ながら似ていませんね。でも、小春ちゃんのような子は友達に欲しいです。話しているだけで、きっと毎日が楽しくなりそうですから。

――役作りや演技でとくに心がけたことや苦労したことなどありますか？

私の中では、小春ちゃんのような役を演じるのは珍しいですね。どちらかというと、おっとりしたお姉さん的なキャラを振られる事が多く、主人公の幼馴染といったポジションが来ることは殆ど無いのですよ。

小春ちゃんはやりすぎるとわざとらしくなってしまうし、でも彼女の味でもあるほんわかぽやぽやした所は生かしたい。なので、その匙加減は結構気を付けましたし、出来るだけナチュラルに演じよう!と心掛けました。

――作品の見所についてお聞かせ下さい。ここは是非見てほしいというシーンはありますか？

登場人物同士の日常の遣り取りが面白いです。中でも小春ちゃんのお父さんとの会話はかなりユニークでしたね。とにかく全てを見て欲しいです!

――ほかに気になるキャラ・お気に入りキャラとその理由を教えてください。

**全ての女の子が可愛いです!
誰か一人なんて選べません!!**

――主人公についてどう思われますか？

一番驚いたのは、ふみちゃんが小春ちゃんの髪を梳かしてあげることです。子供の頃ならまだしも、もういい年頃なのにそれを自然とやってあげていたので、お母さんみたいだなぁと思ってしまいました(笑)

――収録中のこぼれ話などあればお願いします。

収録現場は本当に楽しかったです。今回、初めて行った場所だったのですが、私が道に迷ってしまい、スタジオへ電話を掛けたところ、途中まで迎えに来てくださいました。本当にすみませんでした……。

――最後に読者・ユーザーのみなさんへメッセージをお願いします!

この度はお買い上げくださいまして、本当に有難うございました♪
『さくらビットマップ』は面白くて、且つ、心をほんわかさせてくれる作品だと思います。何度でもプレイして頂けると嬉しいです!

桧山璃子役✿

松永雪希

Yuki M

Profile

【代表作・最近の出演作品】

『SHUFFLE!』ネリネ、

『パルフェ ～ chocolat second brew ～』花鳥玲愛、

『School Days』加藤乙女など。

【近況】

今年の夏はガリガリ君の梨味にはまってました。

――『さくらビットマップ』のオファーがあった際の第一印象は？

私の声質は妹キャラ向きではないと思っていたので、まさかの璃子役でした。でも、絵的に一番好みだったので嬉しかったです♪

――松永さんから見て、璃子ってどんな女の子でしょう？

しっかり者なんだけど、甘えたがりなところが可愛いと思います。

――自分と似ている、共感する部分はありますか？

髪が長いところと料理が苦手なところです…（涙）。

――役作りや演技でとくに心がけたことや苦労したことはありますか？

あまり「妹」を意識しないで演じてほしいとのことでしたので、元気さを重視して演じました。またHシーンでは、もっと下手に演じてほしいという駄目をもらい、戸惑った記憶があります（滝汗）。

――ズバリ自分的一番のみどころは？

お兄ちゃんと一緒に参加する射会のシーンが好きです。緊張してテンパってる璃子ちゃんが可愛いですよ。

――担当キャラ以外で、気になるキャラ・お気に入りキャラは？

小春のお父さんがすごく気になります。サンプルいただけたら、一番チェックしたいキャラクターです（笑）。

――主人公についてはどう思います？ 一女性目線で、ああいう男の子はどうでしょう？

お兄ちゃんらしく、もう少し頼りになったらいいかな。

――収録中のこぼれ話などあればお願いします。

予定より1日早く終了するくらい、順調な収録でした。

――最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします！

松永なりに璃子ちゃんを一生懸命演じました。プレイする皆さんに、いっぱいいっぱい愛していただけたら嬉しいです♪

室戸鼎役✿

みる

Miru

Profile

【代表作・最近の出演作品】

『置き場がない！』シャノン、

『色に出でにけりわが恋は』楓柚菜など。

【近況】

自家製、生グレープフルーツスカッシュにはまってます。無糖の炭酸水で、果肉残しめで作るのがお気に入り☆

――『さくらビットマップ』のオファーがあった際の第一印象は？

第一印象は、かわいらしい絵だなぁ～、と♪ いろんな誤解や悲しみのあった鼎ちゃんの人生も、これからきっと楽しいことがたくさんあるんだろうな～と、希望が持てる作品でした。

――みるさんから見て、鼎ってどんな女の子でしょう？

最初はちょっと暗めなのかな？、と思ったのですが、後半は、リラックスするにつれ人間味のある娘になっていく印象です。キャラ絵は個人的にとても好きなタイプです♪ 儚げで、透明感があって。後半のおずおずと心を開いていく感じが、私は可愛いと思います（＾＿＾）

――自分と似ている、共感する部分はありますか？

私も慣れない人には無口になりがちです。鼎ちゃんほどではないですが（笑）。

――役作りや演技でとくに心がけたことや苦労したことはありますか？

無口な娘で「・・・・」がものすごく多かったのですが、あまりそういうことにとらわれず、ただ、世の中を知らずに戸惑っている娘だと思って演じました。本当は普通に女の子らしい娘だと感じたので、あまり突飛にならないほうがいいと思いました。

――ズバリ自分的一番のみどころは？

桜が撤去されるところと、おばあさんの手紙のくだり。どちらも読んでいて切なくなりました。

――担当キャラ以外で、気になるキャラ・お気に入りキャラは？

街の人たち。みんなとても温かくて、この街に住みたくなりました。

――主人公についてはどう思います？ 一女性目線で、ああいう男の子はどうでしょう？

一人でお弁当食べてるところに、突然「一緒に食べていい？」という、よく知らない男の人・・・・。（クラスメートだけど） ちょっと・・・・・・・・・・・・、不審？（笑）

――収録中のこぼれ話などあればお願いします。

「・・・・」ばかりなので、テイク2のとき、

私：「テイク2」

D：「・・・どこの？（汗）」

私：「ですよね～」

みたいな会話があったりなかったり。

――最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします！

みなさんの心に残る作品の一つになっていたら幸いです♪ また何かの機会にお会いできたらいいですね！

泉道ゆのか役の青葉りんごさん、南条千鳥役の篠原ゆみさん、このお二人を収録スケジュール期間中のスタジオで直撃しちゃいました! それぞれの担当キャラへの愛と、その魅力をたっぷり語ってもらいました♪

✿ビジュアルは大事!

――まずは収録の感想からお願いします。

篠原　千鳥さんはいろいろ切り替えが難しくて、苦労しました。最初は緊張しながら演じてたんですが、途中から暑さで朦朧としてしまって。ハァハァ言ってしまいました(笑)。

――青葉さんはいかがでしたか?

青葉　そうですね、とにかくハイテンションでした。篠原さんが演じられた千鳥ちゃんが大人しいぶん、私が暴れまわってましたね。ゆのかちゃんは、日常生活の中でぼーっとしてる時間がないキャラでした。ツンデレというか、ぼけてつっこんで暴れてる。そういう意味でハアハアします(笑)。

――今回のオファーが来たとき、どんな印象だったかおぼえていますか?

篠原　場合によるんですが、今回は台本が届くまでどのキャラかわからなかったというか、決まってたんだと思うんですけど、楽しみに聞かないで台本いただくまで待ってました(笑)。

青葉　私も同じような感じでした。台本に、しっかり者の妹って書かれている璃子チャンを見て、そうか、私にもとうとうしっかり者の役が……と思ったら。

――勝手に璃子役だと思い込んでたんですね(笑)。

青葉　実は、私、しっかりしているんだぜ!と、楽しみにしていたんですが……。お子様チックなツンデレ娘、って書いてあるゆのかちゃんでした。あー、はいはい、まかせて。得意ですみたいな(笑)。でもゆのかちゃんは、セー○ームー○みたいで可愛いですね。

篠原　ツインテールですしね。

青葉　ぱっと見から、可愛い子だと思ってたんですが、イベントCGとか見ると、さらに可愛いく見えます。(ブックレットとチラシのCGを見ながら)でも、縞パンとかいろんなのはいてますねー(笑)。

――ゆのかは、アングル的に自然に見えてる絵が多いみたいです。

青葉　いつも下から、こう。見せてるんじゃないんですよ!(笑)

篠原　お色気担当?

青葉　じゃあパンツの柄にも注目ですね。

篠原　毎回違うみたいな。

青葉　千鳥さんは何色なんだろう……気になるけど。

篠原　あまり見えることがないみたいです。

青葉　むしろ、おっぱいとかのほうが結構見れる?

――そういうトークは大丈夫なんですか? マネージャさんが見てますけど(笑)。

青葉　す、すいませんっ。髪型とか、制服がかわいいです!(笑)　でもまぁ、声優さん同士って現場でCG見て、このキャラいいじゃんみたいな話をけっこうするんですよ。

篠原　でも千鳥はまだ公開されているCGがあまりなくて、収録に来てシナリオライターさんがノートパソコンに入っているのをちょっと見せてくれたりとか。そういうのではじめて見るみたいな感じですね。

――やっぱりビジュアルとか大事ですからね。

青葉　みんな、ハイソックスが違う。靴下が同じ制服なんだけど、着こなしが違う。

――黒ニーソ、白ニーソにハイソックス。

青葉　体験版とったときにライターさんに聞いたんですけど、これなにげにこだわりがあるらしいですよ。

篠原　そうなんですか?

青葉　この長さならここまでとか。これだったらここまでだったらとか。絶対領域の長さにこだわりあるらしいです。

――千鳥とかは学校指定の靴下という感じでしょうか。

篠原　そうですね、黒ニーソをはかなさそうなタイプだと思います。黒タイツはありだと思います。

✿キャラと似てるところ似てないところ

――演じたキャラとの共通点とかはありましたか?

篠原　私は機械とか苦手なのが似てるかなと思ったんですが、千鳥はそのさらに上をいってましたね。携帯でメールするのに、アドレス帳を呼び出せないからって、全部アドレス暗記してベタうちするんです。

青葉　おばあちゃんだ(笑)。

篠原　メールをうつたびに必死になってるシーンが印象深かったです。録るときも、「難しいプログラムをやっているつもりで」って言われました。

青葉　篠原さんは、雰囲気が似てる気がしますね。

篠原　そうでもないですよ～。がさつなので、地が出ないようにおしとやかにおしとやかにと心に言い聞かせながらやってます(笑)。

青葉　がさつ? 家帰ったら、服とかばーっと投げて、肉、肉食うぜ、肉みたいな?(笑)。

篠原　さすがにそこまでじゃないです(笑)。

――青葉さんはいかがです?

青葉　不幸ノートまでは書いてなかったんですが、小学生くらいのときに自分が主人公の漫画とかは描いてましたね。

――学校のクラスメイトとかに見せたりしたんですか?

青葉　そうなんです。舞台がドラクエみたいなファンタジーで、私が勇者兼魔法使いとかやってました ね。あとは、弟がいるんですけど、一緒にスピニングバードキックとか昇竜拳とか打てるように頑張ってましたね。

――プロレスごっこをする仲よしだったんですね。

青葉　けっこう本気でしたよ。結局、しりもちついて終わったんですけどね(笑)。

篠原　かなり練習されたんですか?

青葉　やりましたよぉ。最後の必殺技だと思って。あとノリツッコミとか漫才多いんですよ。私、ラジオをやってるんですけど、その経験を生かせたらいいなと思いつつ頑張ってみました。

✿息の長さがポイントです

――役作りで苦労したところなどをお聞かせください。

篠原　千鳥ちゃんは、合気道とかやっているんですが、私はそういうのがダメなので、「はあっ!」とか投げ飛ばすシーンが大変でした。

――武道やっている人と、やっていない人では、呼吸がぜんぜん違うらしいですよね。

青葉　気合が必要ですよね。

篠原　武道をやっていた人はわかるんでしょうが、人を投げるときはどんな息なのかなと思いながら、一生懸命、投げ飛ばしてきました。

青葉　篠原さんは千鳥さんと雰囲気似てて、お嬢様っぽい感じがします。

――実は、私もお嬢様なんですよ、とかはないですか?(笑)

篠原　ぜんぜん違いますよぉ。お嬢様役はイメージを崩したらどうしようと思って、一生懸命おしとやかにしようとして緊張します。

青葉　お嬢様役って難しいですよね。

――そういうものなんですか?

青葉　早く喋っちゃいけないんです。

篠原　ゆっくりゆっくり。語尾とかも綺麗にまとめなきゃいけないんです。

——皇室番組とか見ると参考になりそうですね。
青葉　極端に言えば、あんな感じですよね。
篠原　気を抜くとおしとやかではなくなってしまうので。語尾をおさめるのを必死でした。
青葉　息がもたないんですよね。
篠原　最後まで息をもたせて、ゆっくり言わないといけない。最後、早くなってすぱっと終わってしまうと、おっとりには聞こえないと思うんです。いかに語尾をゆったり持っていくかに、集中してました。
——こうしてお話を聞いているぶんには、まったりした話し方なんですけれど。
篠原　それが、意外と早口のところがあるんです。緊張しているときに台本読んでると、早口になってしまうんです。
青葉　酸素が足りなくなってしまうことがありますね。
篠原　セリフを言い終えるまで息が持たないと思うと、とくに早口になってしまいますね。そういうときは、必死にここで早くなっちゃダメ、と思いながら演じています。
青葉　魂抜けるのがわかりますよ。逆に、ゆのかはセリフが長くてまくしたてるので、ぜーはーします。
篠原　テンションがずっと高いままですからね。
青葉　他のヒロインは、セリフが大人しい子が多いんですけど、私はつねに"!"とかついてて、ディレクターさんにもウザい感じでとか言われてました。そういうウザ可愛さも、笑ってももらえたらいいですね。

✿『さくらビットマップ』って……

——率直にストーリーの感想をお聞きしたいんですが……。
篠原　千鳥ちゃんが初デートに人力車でくるんですよ。しかも、お付の人を大勢引き連れて、なんでそうなっちゃったんでしょうね(笑)。
——大名行列になってると。
篠原　それで、髪が乱れたりするたびに、お付の方が「髪が乱れています」みたいな感じになって。よくわからないデートをするんです。
青葉　史隆くんは、一緒に乗るんですか？
篠原　いえ、乗らないんですけど……最後に、主人公が千鳥の乗っている人力車を引っ張って走り去っていくんですよ。
青葉　やだ～。そんなのやだ～(涙)。
篠原　それが不思議で不思議で。今までにないシチュエーションが楽しすぎました。
青葉　あんまりないですねぇ。
——青葉さんはどんな感想を持たれました？
青葉　一番、印象に残ってるのは、日常のドタバタですね。付き合いはじめてからも、そういうシーンが多くて。不幸ノートを紛失してしまったとき、すぐ主人公のところに行って赤ちゃんみたいに「うぇーん」って泣きながら「お願い見つけて。あれを誰かに見られたら、私、死んじゃうっ」と頼ってくるシーンが可愛かったですね。ゆのかちゃんは、はねっかえりが強いだけ女の子だと思ってたんですけど、それでイメージが変わりました。
——不幸ノートは、主人公のこと以外にもいろいろ書いてあるんでしょうか。
青葉　いえ、主人公のことだけです。
篠原　だったら別に見られてもいいじゃないですか(笑)。
青葉　恥ずかしいじゃないですか!
——でも主人公に探してもらうのだと、当然主人公に見られてしまうわけですが……。
青葉　主人公が発見したときに、中を見られる前に奪うから大丈夫なんです(笑)。
——表紙には不幸ノートって書いてありますけど、実はラブラブノートなんですね？
青葉　そうなんです。思い出のメモリーです。
——両手にいっぱい持ってますよねえ。
青葉　すごいいっぱいあるんですよ。
篠原　どれだけ長い間、好きだったんだろう(笑)。
青葉　ねー(笑)。

✿好きなキャラは？

——ほかのヒロインについてもお伺いしたいです。たとえばなんですが、自分がプレイする側だとしたら、まず誰を最初に攻略します？
青葉　なんたって、千鳥ちゃんですね。
篠原　ホントですか？
——空気を読みましたね。
篠原　小春ちゃんとかもとにかく可愛いですよね。
青葉　……メインヒロインだから、パッケージとかどどんとのるんでしょう～？　いいな。それで美味しいとこ持っていくんでしょぉ～!?
篠原　確かに(笑)。
——そのへんはどうしても小春と璃子が有利ですよね。
青葉　実は、私、原画家さんの大ファンなんですよ。鈴平さんの描くポニーテルっ子が可愛くて好きなんです。
篠原　璃子ちゃん可愛いですよねぇ。登場キャラのなかで一番常識人ですし。
青葉　今回、みんな自由奔放ですもんね(笑)。
篠原　ゆのかさんは、とにかく明るそうですよね。
青葉　明るいですよ～。
篠原　妹キャラ的でもあるし。一緒にいたら楽しくて退屈しなさそうです。
青葉　ね～!!　はじめはただの子供かなと思ってたんですが、意外としっかりしていますね。旅館の若女将をしているからか、人の気持ちに敏感なところもあって。だけど、若いうちから責任のある仕事を任されてしまったことで、甘えられる人を欲しがっている感じがします。
——不幸ノートとか付けるような子なんですよね？
青葉　この子はやれば出来る子なんがすが、主人公がいると、ついうっちゃりとかしちゃって、お前は幼稚園生かみたいな子になりますね。他の女の子に対しては、大人ぶって喋ってます。
篠原　すさまじいですよ(笑)。
——青葉さんがゆのかを可愛いと思うところって、どこでしょう？
青葉　自分が好きっていうのがばれそうになると、舌が回らなくなって、赤ちゃん言葉ににゃってしまうのでちゅ。
——そんな感じになっちゃうんですか？
青葉　そうですね。シナリオライターの川波さんは、もっと言えなくてもいいって仰ってました。あとは、とにかく初心なところが可愛いですね。
川波　呼びましたか？
青葉　そういえば、いらっしゃったんですよね(笑)。
篠原　お帰りなさいませ、ご主人様(笑)。
(休憩に入った川波氏が通りかかる)
——せっかくなので、ライターとして一言お願いします。
川波　えっ？　無茶振りっすね……え、えーと。急なのでなに言ったらいいかな……そうそう、ゆのかの名前の由来は、"湯の香り"です。
篠原　へぇ、そうなんですか!
青葉　それだけですか？
川波　うん(笑)。
——来週のコミケで「ゆのかの湯」という温泉の素(入浴剤)を配るらしいですよ。泉道館の温泉ですというイメージで。
青葉　それはちょっと欲しいですね。
——実際は入浴剤らしいんですが、なんでも桃の香りがするそうです。
青葉　桃の香り……そんないい匂いだったんですね。
篠原　いいですねぇ。

✿レベルの違うお嬢様

——続いて、千鳥先輩にいきましょう。
篠原　台本を読む前に絵を見たかぎりだと、しっかりした子なのかなと思ってました。しっかりしてないわけじゃないんですけど、意外とほわほわしてま

泉道ゆのか役
青葉りんご
Profile
【代表作・最近の出演作】
「の一ぶる☆わーくす」長光麻夜役
「桜花センゴク!」木下藤吉郎役　など。

したね。
青葉　男性との付き合い方とか、ちょっと疎いところがありますよね。
篠原　そうですね、男女七歳にして席を同じうにせずって感じです。予想とは違ってましたけど、面白いお話でした。あとは、自虐的かもしれませんが、反省点が多いです……。
青葉　私は黒髪ロングが好きで、お話聞いてすごく可愛いと思いましたよ。
篠原　お気遣いありがとうございます(笑)。
青葉　ゆのかにはかないませんが(笑)。
——ご自分から見て、千鳥の一番可愛いと思うところはどこですか？
篠原　主人公と付き合うまではナチュラルに接していたのに、恋人になってからは一心に尽くすところですね。私の勝手なイメージかもしれないんですけど、男性に対し、昔の日本女性的な尽くし方をしているので、そういうところが可愛いかな。
——それでは鼎ちゃんにいきます。
青葉　鼎ちゃんは、まだよくわからないんですよ。接点もあまりなくて。
篠原　一対一はないですね。みんなで、わきあいあいとしてるところに一緒にいてみたいな感じです。
青葉　あまり喋らないキャラですからね。
篠原　巫女さんの衣装着ていて、すごい可愛いと思うんですけど。

✿温度差が激しい(!?)サブキャラたち

——ほかのサブキャラとはけっこう絡みはありますか？
青葉　宗次郎とでしたら、けっこうありますね。
篠原　しょっちゅう投げ飛ばしていたのが、宗次郎なんです。
青葉　ちょっかい出してくるのが、うざいと思ったので投げ飛ばしてました。
篠原　千鳥の場合は、ちょっとエッチっぽいこと言われると、それだけで投げちゃうので。
——宗次郎といえば、今回、音声を女の子バージョンもとってるじゃないですか。
篠原　性転換パッチですよね。
——収録時は、男性の宗次郎を意識して演技してますよね。
篠原　はい。女性だったら投げる必要もないので。
青葉　そうですね。投げても大丈夫かなって遠慮しちゃうかもしれない。
篠原　女の子の宗次郎を見たときは、可愛くてビックリしました。
青葉　可愛かったですよね。人気投票奪われそう(笑)。
——実際、同じセリフを別の方がとってるだけなわけですが。
篠原　一人称とか、語尾とかも変わらないんですか？　これでエッチなセリフとか言っちゃうんだ(笑)。
青葉　主人公とはくっつかないんですか？
——残念ながら、攻略できないそうです。
青葉　楽しみなんですけど……たぶん、いい声ですよね。そう思うと、よけい腹がたちますね。ゆのかより可愛いなんて(笑)。
——他に絡みのあったキャラで面白かったエピソードなどありますか？
篠原　同年代の女性で、いろいろ面倒を見てくださっている坂崎さんという方がいるんですが、その方がいい人なんですけど、ひと癖もふた癖もある曲者でした。
青葉　千鳥さんルートはハンパないですね。
篠原　お父さんもふた癖あるんですよ。主人公とのお付き合いを認めてくれなくて。
青葉　ありそー(笑)。
篠原　周りの人が、みんな個性的な感じがします。そういう人たちに囲まれてると、千鳥ちゃんみたいな子が育つんだなぁと(笑)。
青葉　環境のせいかもしれませんね。
篠原　そうかも。
青葉　そういう面白い人たちは、千鳥ちゃんのほうに集中しているんですね。ゆのかの周りには、まともな人が多いです。旅館に通ってくれている優しいおじいちゃんおばあちゃんとか。あったかい人たちばっかりで。

✿趣味は変でもやっぱり主人公

——主人公に対しては、どう思われますか？
青葉　キャラクターがけっこう立ってますね。
篠原　千鳥の誕生日パーティーに呼ぶイベントがあるんですが、変な植物や土偶をプレゼントしてくれたりするんですよ。
青葉　千鳥ルートってジャブが効いてますよねぇ(笑)。
篠原　選択肢が面白かったです。
青葉　ゆのかのルートが最高だと思ってたのに、ライバルがいた(笑)。
——そういうプレゼントってどう思われます(笑)？
篠原　ありですね。
青葉　土偶ほしいですか？
篠原　心がこもっていれば土偶でも飾ります(笑)。
青葉　お誕生日プレゼント、土偶でいいんですか。
篠原　青葉さんからいただいた土偶なら大事にします。飾ります。
青葉　お友達を呼んだとき、引かれちゃいますね。なんでこんなのあげたんだって(笑)。
——青葉さんは、主人公の行動はありですか？
青葉　男の子って、自分の弟が中心基準になってしまいがちなんですが、男らしいなって思います。だらしないところもあるんですけど、大事なところでは、ゆのかとか周りを引っ張って決めるところは決めてくれるんです。

✿お楽しみポイントはココ！

——収録のこぼれ話などあればお聞かせください。
青葉　結構お喋りなので、ゆのかちゃんがウザいという人もいると思います。でも、みなさんの心の中に眠っている紳士の部分をひょこっと出していただいて、楽しんでいただければなと思います。一度プレイしていただければ、「この子はなんて可愛らしいんだろう、ウザいなんてとんでもない」とわかっていただけるはずです(笑)。
篠原　千鳥は意外と天然さんでほんわかしてますが、キレるときは凛々しくキレたつもりなので、最後まで聞いていただけたらありがたいです。

＊　＊　＊

——ところで、おふたりは初対面とは思えないくらい会話がはずんでましたね。
篠原　本当ですね。今回、青葉さんと一緒で良かったです。
青葉　ありがとうございます！　実は、ずっとお会いしたかったんです。作品でお名前を見たりお声を聞いたりはあったのに……。
篠原　そうですね。なかなか実際にお会いできる機会がなくて。
青葉　お声からして、ご本人もふわんとしてバックに花束がぱっと広がるような、綺麗で優しい方なんだろうなと思ってました。
篠原　ありがとうございます(照)。青葉さんもイメージどおりの可愛らしい方ですね。お声を聞いて、きっとご本人も可愛いに違いないと思ってました。
青葉　ありがとうございます。
篠原　こんなふうに直接お話してみたかったので、お会いできてよかったです。
青葉　あの、もしよろしかったら、あとでメルアド交換していただけませんか？
篠原　ぜひ、お願いします。
青葉　やったー！お友達がひとり増えました。
——よかったですね。それではおふたりとも、今日はありがとうございました！

南条千鳥役
篠原ゆみ
Profile
【代表作・最近の出演作】
『さくらビットマップ』南条千鳥役　『ぺたぺた』桜井未姫役
『かしましコミュニケーション』エスト・フラグレンス 役など。

HOOK Visual History 08_sakura bitmap

Theme Song and Vocalist Interview

テーマソング&歌手インタビュー

『さくらビットマップ』の世界観をさまざまな視点から描き出した3曲のテーマソング。ここではその歌詞とあわせて、それぞれを見事に歌い上げた歌手、Ducaさん、茶太さん、Ritaさんのインタビューをお届けします。

主題歌
『コイノハナ』

歌:Duca　作詞:日山尚　作曲・編曲:HIR

花びら舞い散る丘
日差し浴びて　吹く春風を追いかける
あなたの横顔見上げ
高鳴る鼓動に気づいた想い

あの日　揺れたココロごと抱きしめ
ふわり微笑む　そんな幸せな瞬間(とき)を
piece　今も覚えているの　目を閉じても

花ひらく恋のキラメキは　胸の中咲いてるよ
桜のような優しさに包まれ
Fall in love

水辺に座る二人
背中合わせ　ただ夕暮れを見つめてた
あなたのぬくもり感じ
祈ったコトバは一つだけなの

もしも　願い事が叶うのなら
ずっと隣で　こんな幸せな瞬間(とき)を
please　そっと数えていたい　いつまでも

終わらない恋のキラメキは　胸の中咲いてるよ
まどろみのような穏やかな時間に
Fall in love

with you　降り積もる夢みたい桜の下…

この場所で咲いた恋の花　いつまでも守りたい
愛してるよと花びらに口づけ伝えて

花ひらく恋のキラメキは　胸の中咲いてるよ
桜のような優しさに包まれ
Fall in love

Interview with Duca

――この歌を担当することになった際の感想などをお願いします。

『コイノハナ』をはじめて聴いたとき、疾走感と可愛さが絶妙なバランスだなぁ!と思いました。

「どんなふうに歌おう…」と最初は悩んだんですが、「可愛さの中にもかっこよさがある」という考えに辿り着きました! あとは…もう…現場でフィーリングで♪みたいな感じでした。

――『コイノハナ』はとてもさわやかなポップソングですが、楽曲や歌に込めた思いなど、お聞かせいただけますか?

私あんまりさわやかポップスって歌ってないんです! 苦手…というわけじゃないんですが、なぜか今までご依頼いただけなくて(笑)。だから…というわけじゃないんですが、気合い入れて歌うぞ～!みたいな。そんな曲じゃないのに。

可愛いかっこいい。

これがテーマになってました!

――制作や収録上とくに苦労したこと・心がけたことなどは? また、Ducaさん的に「ここが一番の聴きどころ!」というところはどこでしょう?

リズムが結構難しくて…わたしリズムによりかかる癖があるので…。それはちょっと苦労した点でした。

聴きどころは、Dメロ!

「with you　降り積もる夢みたい桜の下…」

ここの部分はぜひ聴いていただきたい♪

――Ducaさん、Ritaさん、茶太さんの3人で歌われたキュートなイメージソング『恋をしよーよ』についても、なにかコメントいただけますか?

なんてゆうか…一言で「めっちゃ楽しかった☆」です。

Ritaさんも茶太さんも尊敬してるアーティストさんですから、ご一緒できただけでも楽しくて嬉しいのに…曲がまた…かなりの萌えポイント炸裂で!

私も、聴いてくださった方に萌えていただけるように、がんばって歌いました(笑)。

――そのほか、なにか裏話・エピソードなどあれば、お聞かせください。

『恋をしよーよ』はRitaさんver.も茶太さんver.もあるんですよ!(大興奮)

どちらも大好きで、聴きながらキュンキュンしてます!!

――『さくらビットマップ』について、作品自体の印象・感想をお願いします。

ドキドキがたくさんあって…恋がしたくなる!! 女の子たちみんな可愛いし～♪

――ちなみにお気に入りのキャラを一人挙げると?

坂崎奈乃香ちゃん…好みです。

――最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします!

みなさま～! こんにちは♪　Ducaです♪

コイノハナでも恋をしよーよでも、たくさん萌えていただけたら嬉しいです!

『さくらビットマップ』、お楽しみください!!

いぇい♪

Profile Duca

Duca(でゅっか)

【代表作・最近の作品】
『つくとり』OP『ひとひら』(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)
『つくとり』ED『ありがとう』(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)
『GARDEN』OP『愛の庭』(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)
『GARDEN』ED『夢遥か』(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)

【近況】
2008年9月30日　1stアルバム『12 Stories』リリース!
Peak A Soul+インターネット通販にて好評発売中。

所属事務所「Peak A Soul+」ウェブサイト
http://www.peakasoul.jp/

EDテーマ
『桜が舞う空の下で』

歌:茶太　作詞:澄田まお　作曲・編曲:ぺーじゅん

並木道　歩いてく　隣りからは君の声
少しだけ前のこと　なんだか懐かしいね
温かい風に乗り　恋を運ぶ音がする
導かれ巡り会う　運命を奏でてた

戸惑いも　いつか　安らぎで消える
春が優しく包むよ

桜が舞う空の下で　君と微笑み合う日々を
ちゃんと胸に刻み込むよ
今の瞬間も　これからもずっと、ね

つないだ手　柔らかく　まるで陽だまりのように
幸せは言葉より　温もりで感じるね

君と描き出す　道しるべ辿り
夢を信じ進むよ

桜が舞う空の下で　君と約束した未来
季節は　また巡るけれど
同じこの場所で　いつまでも二人で

桜が舞う空の下で　君の瞳を見つめたら
重なり合う花びらたち
寄り添う二人を　包み込んだ

桜が舞う空の下で　君と微笑み合う日々を
ちゃんと胸に刻み込むよ
今の瞬間も　これからもずっと、ね

桜の空の下で　春風　恋が咲いた

Interview with Chata

――EDテーマ『桜が舞う空の下で』を担当することになった際のご感想などをお願いします。

可愛らしくってほんのり懐かしい感じがする曲でした。

歌いながら自然と笑顔になっちゃいました。

春の陽に桜が舞うような、薄いピンクな感じというか、そんな風景を持って歌いました。

――ノスタルジックなテイストの『桜が舞う空の下で』ですが、楽曲や歌に込めた思いなど、お聞かせいただけますか?

歌詞に関しては一番最後の「桜の空の下で　春風　恋が咲いた」がすごく好きです。可愛いですよねここ。

聴いてくださった方もそんな風景を思い浮かべていただけたら嬉しいなと思います。

――制作や収録上とくに苦労したこと・心がけたことは?

優しく、柔らかく歌えたらなと思いがんばりました。

あとはもう、やりすぎず緩めすぎずと、素直に歌うことに集中しました。なかなか難しかったです!

――Ducaさん、Ritaさん、茶太さんの3人で歌われたキュートなイメージソング『恋をしよーよ』についても、なにかコメントいただけますか?

ノリが良くって歌ってて凄く楽しかったです。ぺーじゅんさんらしい構成の曲で、メリハリが効いていてますよね。

3人で歌ってるから、自分とは違った表現方法を聞いて「なるほど!」と思ったり、すごく勉強にもなりました。

――『さくらビットマップ』について、作品自体の印象・感想をお願いします。よろしければお気に入りのキャラを一人挙げてください。

性転換パッチに目が釘付けでした。

タレ目男児も大変よろしいのですが、そんな幼なじみがっなんと女の子に!?みたいな。

すごい試みだと思います。

――最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします!

自分の担当曲が、少しでもさくらビットマップを盛り上げるお役に立てればと思います。

『桜が舞う空の下で』でほんのり幸せ気分に、『恋をしよーよ!』を聴いて、ウキウキしてもらえたら嬉しいなぁ。

というわけで、どうぞ楽しんでください。

Profile Chata

茶太(ちゃた)

【代表作・最近の作品】
アニメ『クラナド』ED『だんご大家族』、
『メイプルストーリー』マンスリーテーマソング『なないろの世界』など。

【近況】
最近、くまさんの形のだきまくら(普通の)買いました。
横向きに寝ても腕がしびれなくてサイコーですヨ。

ウェブサイト「茶太屋」
http://chata.moo.jp/

挿入歌
『桜の咲く頃』

歌:Rita　作詞:日山尚　作曲・編曲:HIR

見上げた空模様
この やさしい春の日は
なぜか泣きたくなるくらい　あたたかく

あなたに そっとささやく風のように

伝えたい想い あふれて
つなぐ手と手 ぎこちないこと
あの日に気付いたの
恋のはじまりに咲く花

ふとした瞬間が
もう 思い出に変わって
胸がふるえるほど懐かしくなった

あなたと ずっと一緒の夢をみたよ

何気ない日々が
いちばん幸せだと教えてくれた
大事に育てたい
恋のはじまりに咲く花

いつも あなたのそばで

穏やかに 時はめぐるよ
桜吹雪　舞い散る街で ほほえむ
いつまでも 恋の輝きが咲くように

Interview with Rita

――この歌を担当することになった際の感想などをお願いします。

音楽制作様からのお声がけで担当させていただけることになったのですが、初めてHOOKSOFTさんの作品でお声をかけていただけてとても光栄だと思いました。

以前からよく存じ上げていたメーカー様だったのでご一緒にお仕事できるのがとても嬉しかったです。

――しっとりとした雰囲気で聴かせる『桜の咲く頃』ですが、楽曲や歌に込めた思いなど、お聞かせいただけますか?

今回は作詞を日山尚さん、作曲をHIRさんが担当されています。お二方のコンビと組むのは2度目です。

日山さんはいつも歌詞世界がしっかりとされていて、なおかつ言葉運びがとても美しいので、歌わせていただいていてとても気持ちがいいです。

HIRさんとは何度もお仕事をご一緒させていただいていて、私の音域や声のスイートスポットをよくお調べくださっていて、いつも歌いやすく感情がこめやすい歌を作ってくださいます。本当にありがたいです＾＾

実は歌詞の一番ラストが、日山さんの詞では「恋の輝きが咲くよう」だったのですが、私がついテストで歌い間違えて「恋の輝きが咲くよう『に』」と歌ってしまったのですが、現場のご判断でそちらのほうが音のハマりがいいということになり、日山さんにもご確認とご許可を取って歌詞修正となりました。

――制作や収録上とくに苦労したこと・心がけたことなどは？　また、Ritaさん的に「ここが一番の聴きどころ!」というところはどこでしょう?

優しく、あたたかい気持ちで歌うことを心がけました。

HIRさんがディレクションも担当してくださったのですが「笑顔で」とお声をかけていただいていたので、優しい微笑みが溢れるように、力強くなりすぎず、でも弱々しくならないように芯のしっかりした感じに歌ってみました。

冒頭わりとすぐ出てくるファルセットの連発が美しく響くようにがんばってみましたので、ぜひ聴いてください。

――Ducaさん、Ritaさん、茶太さんの3人で歌われたキュートなイメージソング『恋をしよーよ』についても、なにかコメントいただけますか?

とっても難しい曲だったのではじめはドタバタしていましたが、リズムに乗ってくるとだんだん楽しくなってあっという間に何回もテイクを重ねてしまいました＾＾

3人の歌の完成版を聴いたら、ほんとに楽しい曲で声がうまくあわさっていて、とてもワクワクしました。

途中ドゥーワップっぽくなるところが好きです!

――『さくらビットマップ』について、作品自体の印象・感想をお願いします。よろしければお気に入りのキャラも一人挙げてください。

こういうあたたかくてちょっぴりギャグ要素もあってほのぼのする恋愛ゲームは、心が温まる気がします＾＾

恋咲町みたいなどこかすこし都会から離れた街ってステキですよね。私も以前は桜の地名がついた桜でいっぱいの街に住んでいたので、桜のたくさん咲く場所は大好きです。

キャラでは幸村みどりちゃんかな。明るくて元気そうなところに一目ぼれです。

――最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします!

『さくらビットマップ』をプレイされるすべての皆さんが、世界観にひたって楽しく優しい気持ちになれるといいなと思います。

そのお手伝いが少しでもできていれば嬉しいです。特に私の曲は挿入歌なので、きっと作中のどこかでお耳にかかれるはずです。

シナリオと曲が一緒になったとき皆さんの心に何かが残りますように。

Profile Rita

Rita(りた)

【代表作・最近の作品】
『Little Busters!』、
『もっと 姉、ちゃんとしようよっ』など。

【近況】
最近ちょっと珍しい楽器を習い始めました。先生を見つけるのが大変でした。
多分日本ではほとんど教えてくださるかたはいらっしゃらないかと思います。
なんの楽器かはナイショ＾＾

ウェブサイト「RitaLity」
http://ritarita.jp/

ブログ「超りある。」
http://ritarita.jugem.jp/

HOOKSOFT誕生！
さくらビットマップに巡り会って――

スタッフ座談会
＜第二部＞

HOOKからHOOKSOFTへ。完全新作第一弾にして10周年記念作品『さくらビットマップ』。第二部では、新生HOOKSOFTがこの作品へといたる経緯や開発の舞台裏について大いに語る。

大きく変わった『さくらビットマップ』の設定

――いよいよ、『さくらビットマップ』について語っていきたいと思います。まず、この企画が立ち上がった経緯から、亜佐美さんどうぞ。

亜佐美　『HoneyComing』を集大成として作り、『FairlyLife』でちょっと外したというのがあったので(笑)、今までの反省点を全部生かした良いものを作りたいという想いがありました。『Orange Pocket』『_summer』とリリースしてきてHOOKSOFT=田舎というイメージもあったので、今回は田舎を舞台にした、まったりしたゲームをもう一度作ろうと。でも完全にまったりしてはダメなんで、『_summer』に近い流れでドタバタを入れたいという話をしていました。

――HOOKSOFTではスタッフ全員で企画を決めるんですよね。今回は大元の案は……？

亜佐美　無人さんですね。こういうゲームをやりたいという話を僕がして、無人さんが『さくらビットマップ』の設定をいろいろ出してくれました。

川波　僕が好きな津和野(※1)っていう町があるんですけど、そこに行ったときの思い出を元にして世界観を構築していきました。

亜佐美　『さくらビットマップ』自体は津和野とは全く関係ないんですけどね。今回は本当に山の中、田舎に徹底的にこだわりたいということだったんで。田舎の女の子って可愛いよねという話を無人さんがしてたと思うんですけど。「さくら」「恋の咲く町」というのを出してきたのも川波さんです。

kei　かなり長い時間をかけて企画やったよね。

川波　1か月、いや2か月くらいかけましたね。

亜佐美　ただ、当初無人さんが出してきた企画はかなり重いものだったんですよ。男の子が生まれない町という設定がありますけど、あれは当初は“呪いがかかっているから”というものでした。

kei　その元凶になるキャラというのもいたよね。神様っぽい、「～じゃ」みたいな喋り方をする。

――すると、当初はかなり伝奇色の強い企画だったということですね。

亜佐美　内部で会議を重ねていくうちに、これだと重すぎるし、物語の核心をめぐるドラマが学園と関係なくなってしまうので、「いつものノリでいいんじゃね？」ということになりました。男の子が生まれなかった云々も、単に男の子が生まれなかっただけでした、と(笑)。

川波　「恋咲き祭り」で「恋咲き乙女」みたいなトップを決めるミスコンがあって、ヒロインと一緒にそれを目指すみたいな話もあったんですけどね。

亜佐美　ただそういうのは全部ボツになって、残ったのが「恋咲き祭り」という設定と、10周年作品にしようということだけだったんです。恋の花が咲くというのと10周年をかけて、10周年めにHOOKSOFTの集大成の花を咲かせよう！　と意気込んでいたんですけど、設定の大半は無くなっちゃいましたね(笑)。

――当初の設定も面白そうなお話だとは思うのですが。

亜佐美　一番問題だったのは、学園ものの雰囲気が無くなることだったんですよ。うちは制服が出てくる学園ものを作っているっていうのが前提としてありますので、当初の設定ではそういう話にならないんじゃないかという懸念がありました。

――そのように紆余曲折を経た本作ですが、「さくらビットマップ」というタイトルが決まった経緯というのは？

亜佐美　マップは地図、ビットは集まるっていう意味がありますので、うちの純愛の集大成として、マップは今まで作ってきた作品の足跡を記した地図。それらを集めて桜の花として開花させる、そんな意味を込めました。また、地図というのは恋咲き町の地図でもあり、女の子たちの想いが集まっているという意味もあります。

――本作で最終的に目指したものは何でしょう？

川波　僕としては、「優しい」がテーマですね。優しい世界の優しい話で、ユーザーさんに優しい気持ちになってほしいということですね。

kei　そして自分に優しくしてほしいと。

一同　(笑)

――今回、原画家として新たに鈴平ひろさんと桜はんぺんさんが参加されてますが、お二人を起用した理由、決め手は何でしたか？

亜佐美　らっこさんが漫画を描いていきたいということで原画をやれなくなったので、新しい原画家さんが必要になりました。そこでまかこさんの絵にあった原画家さんにするかどうかというのは悩んだんです。らっこさんはすごくまかこさんに合わせようとしていましたから。

kei　うちはやはり松下まかこが看板なんで、らっこさんはそれに合わせるという形にはなっていましたね。

亜佐美　ただ最近の業界を見ると、合わせなくてもいい流れになっていると思うんです。複数の原画家さんで、全然絵が違う作品が多いじゃないですか。ただ極端にまかこさんに合わせる必要は無いけれども、慣れていない方をまかこさんに並べるとプレッシャーを感じてしまわれると思うので、実績のある方にお願いしたいと考えました。そうやって色々な方にお会いした中で、鈴平さんに引き受けていただけることになったんです。

川波　鈴平さんなら、まかこさんと並んでもそんなに違和感ありませんし。

亜佐美　はんぺんさんについては逆に、実績があることを条件にはしませんでした。若くて勢いのある人を入れてみたかったんです。はんぺんさんは漫画やイラストなど色々やられていて、しかも今までPCゲームには1回も携わっていらっしゃらなかったんですね。PCゲームは初めてっていうのが一番の決め手になりました。鈴平さんは色んな作品を手がけられてご自身のカラーというのをすでにお持ちですが、はんぺんさんはそういう色がまだない。そこに魅力を感じましたね。

川波　まかこさんや鈴平さんと一緒にやってもらうことで、はんぺんさんにとってもいい経験になるんじゃないですかね。

亜佐美　はんぺんさんはkeiさんの一押しだったん

です。
kei　僕、あの絵がすごく好きなんですよ。特に知り合いとかではないんですけど、色々な方の絵を見させていただいた中で、はんぺんさんの絵が一番好きでした。
――まかこさんは、人選に関してはなにか意見を？
まかこ　無いですね。後になって「決まりましたから」って知らせだけもらいました。
――今までずっとらっこさんとコンビを組んでいて、今回組む方が変わったわけですが、まかこさんが作業するうえで変わることってあるんでしょうか。
まかこ　それはないですね。
kei　同じなんだ。そりゃ良かった。
――今回初めて鈴平さん・桜さんと一緒の作品を作られたわけですが、ご自分の絵と鈴平さん・桜さんの絵が並んでいるのを見てみて、どうでした？
まかこ　やっぱりいつもと違う感じはありましたね。鈴平さんはすごく上手なので、足を引っ張らないようにしないとな、という気持ちはありました。
亜佐美　うちとしてはメインはあくまでもまかこさんで、ゲストに鈴平さんをお迎えしていますという考えでやっています。そしてはんぺんさんという新しい方もいますよ、という感じですね。今までとそんなに変わったことはしていません。
――ちなみに、今までの制服はらっこさんがアイディアを出していたとのことですが、『さくらビットマップ』の制服はどなたがデザインしたんですか？
まかこ　今回は鈴平さんです。
――鈴平さんのデザインを見て、ご感想は？
まかこ　可愛いなあと思いました。今どきっぽいというか、今の業界のトレンドを押さえていらっしゃるなあと。

ユーザーが気持ちよくなれるキャラ作り

川波　今まで作品のキャラクターに寄せられた感想の反省を踏まえつつ、単調にならないようにギャグのところは崩しながらも、ヒロインはイヤなところが無く、普通に可愛い……ユーザーさんに気持ちよくなってほしいというものは溢れているはずです。強気なキャラでもただガーッと迫ってくるのでなく、ちゃんと考えがあって理不尽なところがないようにするとか。メインヒロインに関しては小奈美を超えようというのがあったんで、ご飯を作りに来てくれて、主人公のことをわかってくれて、でも少し抜けているところがあって。そういう可愛さには自信を持っています。
亜佐美　『さくらビットマップ』のキャラクターはすごくバランスを重視して作ったんですよ。極論を言っちゃえばいいとこ取りですね。小奈美、朝陽、南といった今までのキャラクターの良さと悪さを吟味して、良いところでバランスを取ろうとしました。どのキャラも満遍なく人気が出るようにしようという意味でのバランスではなく、それぞれのヒロインを人間としてバランスの取れたキャラクターにしようということです。
川波　宗次郎は例外ですけどね。9割がた「おっぱい」しか言ってませんし。鼎はイチオシですよ。ハンパ無く可愛いです。
kei　攻略ルートに入ってからの鼎の破壊力はすごいよね。
亜佐美　発売後にすごく人気出そうだなと思っています。
川波　小春とゆのかが一番バランスにこだわったキャラですね。璃子は、甘えたがりじゃない妹に初挑戦したんですけど、一見甘えたがりじゃないんだけど実は……みたいな可愛さは出せたと思っています。
亜佐美　今までのうちの妹キャラというのは主人公にべったりで、空気になっちゃっているところがあったんですね。璃子はそうしたくはなかったんです。千鳥だけは特殊な立ち位置ですね。千鳥は『さくらビットマップ』の田舎っぽい雰囲気に合う大和撫子を作りたいなというところから生まれたキャラで、今までの経験というのはあまり意識していないですね。
川波　『_summer』の若菜の遺伝子を受け継いではいるんですけどね。
亜佐美　ああいう黒髪ロングのキャラは田舎に必要というか、1人くらいいてもいいかなと。個人的に好きなのもあるんですけど。
――それでは、そんなヒロインたちについてひとりずつお話をお聞かせください。

●水原小春
川波　名前の通り、小さい春というのがテーマになってますね。そっと包みこんでくれるようなイメージです。日溜まりの優しさだとか、心地よい風だとか。……という感じのハズだったんですが、ちょっとのほほんとさせすぎたかもしれません。意外でも何でもないんですけど。
まかこ　意識したのは、ぽわぽわ、親しみやすさ、ベーシックというところです。デザイン的には、それほど苦労もなく出来上がりましたね。表情は子犬系ですね。無邪気にふにゃ～っと笑う感じ。
――小春の髪の色は割としゃれた感じで野暮ったさは感じませんが、ご覧になってみていかがでしたか？
まかこ　髪の色は、自分ではもっとブラウン系の色になるのかなと思っていたので、意外でした。
川波　メインヒロインなので、普通っぽい子とはいってもあまり地味になるのは避けたいということですね。
亜佐美　ピンクにしようかという案もあったんですけどね。金髪にはしたくなかったしブラウン系は今までのキャラとかぶるので、折衷案的なところがありますね。赤も少し混じっていますし。
まかこ　ふんわりとした髪型とかもシルエット的に気に入ってるんですけど、描きにくいというか、難易度は自分で描いていても高いなと思いますね。
――よく原画家さんのインタビュー記事で髪型を難しくしすぎてあとで苦労したというのを見ますけど、やっぱり小春も？
まかこ　立ち絵に関しては成功していると思いますけど、イベントCGは失敗しているかもしれないですね。上手く描けたと思うのもあれば、髪のところを描き直したいなというのもあります。
――イベントCGで、描いてみて気に入ったものはどれですか？
まかこ　一番はキスシーンですね。このシーンはきっと大事なシーンだと思って描きましたし、その通りドラマティックになったと思います。グラフィックのみつきさんの塗りも綺麗だと思うし。

●桧山璃子
川波　さっきも言いましたが、HOOKでは珍しい、甘えたがりではない義妹に初挑戦してみました。世話好きで面倒見がいいしっかり者で、兄に対してはちょっと口うるさいという。桧山家の財布も握ってますし。でも、弱点もわかりやすくて、怖いモノとか鶏とか苦手なモノがあると弱気になったりもします。

●泉道ゆのか
川波　ゆのかはツンキャラなんですけど、HOOKの今までのツンキャラとはちょっと違うイメージを目指しました。怒ってもそこまで乱暴なことをしたりはしない。それに、混乱するとちょっと幼児化したり、涙もろかったり、ツンツンしながらも好き好きオーラを隠せなかったり。要するに子供っぽいんですが、そこが魅力だと思います。

●南条千鳥
川波　キリッとしているところとしていないところのギャップが最大の見どころですね。もちろん、基本的にはお嬢様なんですけど、実はものすごい機械音痴だったり。ドジッ娘部分もあって親しみやすいキャラに仕上がっているんじゃないでしょうか。

●室戸鼎
川波　神社の娘で、他のキャラとはちょっと設定が

※1:津和野
島根県南西の鹿足郡に位置する町。山間の盆地に美しい街並みがひしめき、「山陰の小京都」として知られる。毎年7月に行われる祇園祭における鷺舞が有名で、国の重要文化財に指定されている。

優しい世界の優しい話で、ユーザーさんに
優しい気持ちになってほしいということですね。
――川波無人

色々な方の絵を見させていただいた中で、
はんぺんさんの絵が一番好きでした。
――kei

違ってる感じもするかと思うんですが、舞台設定はあまり気にしないでください。どちらかというと重要なのは、鼎自身の心のあり方なので。ものすごい人見知りで仲良くなるのは大変かもしれませんが、本当はとっても良い子なんですよ。

——鼎はどんな風にデザインしていきましたか？

まかこ　指定は病弱で無口でクーデレだったかな？　それですっごい細い子にしてほしいと。

川波　細身については見解の相違がありましたね。僕はもっと細いほうがいいと思っていたんですけど……。

まかこ　私もわかってはいるんだよ。もっと細いほうがいいんだろうなと思いつつ、慣れていないからつい太くなっちゃうみたいな。病的に細いというのが非常に描きづらくて、そこはあきらめたというのはありますね。

——鼎のイベントCGで気に入っているものはどれでしょう。

まかこ　おにぎりを食べているCGがあるんですよ。大木の根本に座っているところを俯瞰で描いたものなんですが。あれが塗りも綺麗だし、鼎も小動物っぽくて可愛いなと、気に入ってます。

——鼎に関して、こぼれ話などありましたらお教えください。

まかこ　こういうつり目で色素の薄い子って、他の作品にもいると思うんですよね。そういう子に無意識で影響を受けている部分はあるかもしれませんね。

川波　そこは千輪って言っておくところじゃないんですか!?

宗次郎はシュールさを楽しんで欲しい

——いよいよ話題の宗次郎についてうかがっていきたいのですが、親友キャラパッチの意図はなんでしょう？　なぜこれをやろうと思ったんですか？

川波　いや、面白いかなと思いまして。

亜佐美　みんなで特典を何にするか話し合っていたときに、無人さんがこの案を出してきて、みんなかなりノリノリでしたね。僕はちょっと引っかかってたんですけど……。ふざけていると思われないかなって。

川波　思いっきりふざけていますよ？

亜佐美　世界観を構築する上でどうかなと思ったんですね。キャラクターの1人がいきなり女の子になっちゃう、つまり登場人物の1人が男でも女でも違和感が生じない世界っていうのは、その世界の完成度が低いということになるんじゃないかと。でも無人さんが「俺の作った『さくらビットマップ』の世界はその程度では揺るがない」と言うんで、じゃあ任せるかと。

川波　確かにそう言いましたけど(笑)。

——今この座談会を行っている時点ではユーザーさんの反応はわからないわけですが、亜佐美さんとしては不安だと。

亜佐美　不安ですね。これ、作中で実際に性別が変わるわけじゃないんですよね。プレイヤーから見て外見が変わるだけであって、ゲーム内では何も変わっていない、あくまで男の子のままなんですよ。ゲームの中では、誰も女の子になっていることに気づいていない。言ってみれば、スキンですよね。

——宗次郎自身および宗次郎に投げかけられるセリフは一切変わらないということですが、これはどう楽しんでほしいと思ってます？　ヘンな性格をした女の子として見ればいいんでしょうか？

川波　このシュールな世界観を見てくれ！　っていう、それだけですね。あと、画面に女の子しかいないという優越感も味わっていただけたらなと。

亜佐美　僕はこの企画が決まったとき、絶対にまかこさんにお願いしなきゃいけないなと思いました。自信があったんですよ。まかこさんは、この発注をしたら絶対にやってくれる、こういう振り方をしたときの、応え方がすごいと。結果論じゃなくて、俺最初からずっとそう言ってたよね？

kei　言ってた。

亜佐美　『ハニカミ』のこよりとか、今までのサブキャラを見てて思ったんだけど、この設定をまかこさんに投げたら可愛いキャラが上がってくるだろうなという確信はありました。まかこさんって、攻略できない、可愛くしちゃいけないキャラに限って逆に可愛くなる印象が昔からあって(笑)。ヒロインだったら色々プレッシャーもあると思うんですけど、サブキャラなら気楽にやってもらえるのかなと。

まかこ　なんか無茶なコト言ってるなと思いましたけどね。

川波　ですよねー……。

まかこ　描き終った今もワケがわかっていない感じなんですけど。マジでこれやるの!?　意味わかんないんですけどって(笑)。あまりにも意味がわからなかったので、指定を下さいって言ったんですね。そうしたら「つり目で活発でスカートは短くてスレンダーな感じ」って返ってきまして。元の宗次郎とまったく関係なくていいからっていうことでしたし、指定も漠然としているので、いろんなキャラを描いて出したんですね。ツインテールのキャラとかいろいろです。その中で、これは無いだろうなって思っていたキャラに決まったので意外でした。どっちかというと、お姉さんっぽい髪型なんですよねこれ。あまり元気で活発という感じではなかったので。

亜佐美　元の宗次郎をまったく意識しないでくれということ以外は何も指定しないほうがいいと思って、すごくラフな発注の仕方をしたんですよね。2度目に上がってきたものに対して僕からでリテイクをかけたのは、胸をもうちょっと大きくしてほしいということだけ(笑)。社内には宗次郎と全然似ていないのはどうなのか、可愛すぎるんじゃないかという意見もあったんですけど、「可愛くて何がいけないんだ?」と。そのほうがむしろ面白い。

川波　僕は「これで勝つる」と思いましたね。

まかこ　でもこの子、男の子言葉のままなんだよね。女の子に「ウヘヘ」ってなったりとか。ワケわからないですよね？

一同　(笑)

川波　あのビジュアルで覗きに行こうとしたり、童貞がどうとか言うわけですよ。意味がわからないですよね。

亜佐美　つまりそれが、無人さんの言うシュールさなんですよ。

kei　神月(あおい)さんの収録って終わったんだっけ？

亜佐美　まだこれだからですね。

kei　すっごく困りそうだよね、これ……。

川波　だから神月さんに頼んだんですよ。神月さんなら喜んでやってくれるだろうと思って。

亜佐美　神月さんは、今までうちでは1度もヒロインをやってもらったことがないんですよ。『Like Life』の消し子さんから始まって。

川波　どういう風に演じればいいんですか？　って訊かれると思うんですけど「いや、もうご自由に」って言います。

——宗次郎を攻略したいという方も出てくるかと思うのですが……。

亜佐美　いや、無いと思いますね。よっぽど何かあれば考えるとは思うんですけど……。

kei　逆にそれだけ反響があればありがたいですけどね。

亜佐美　実際難しいんですよ。ゲーム中では、宗次郎は男の子のままという設定ですから。あのテンションのまま女の子キャラにするのがいいのか、それともこのビジュアルを生かして別人にすればいいのか。元の宗次郎の状態だったら、そんなに需要があるとは思えないんですよね。

川波　そこはゲームになってみないとわからないね。

kei　もしかしたらめちゃくちゃ可愛くなるかもよ？

亜佐美　男のときと同じように殴られたりぶっ飛んでいったりするわけですよ。それで同情されるかもしれないね。いずれにせよ、何か作るならパラレルワールドにするしかないと思います。

kei　まかこさん、やりたい？

僕的には、この宗次郎のデザインが時代の最先端だと思っています。
——亜佐美 晶

人の良いところを見て、吸収しようとする姿勢が大事なんじゃないでしょうか。
——松下まかこ

※2:ViVi
講談社発行の女性ファッション雑誌。主なターゲット層はOL・女子大生とされている。モデルとして登場する女性を「ViViモデルズ」と呼んでおり、ViViモデルズ出身のタレントも多い。
※3:SMEE
『晴れハレハーレム』『らぶでれーしょん！』などをリリース。最新作『ラブラブル～lover abel～』が2010年冬発売予定。
※4:ASa Project
今年4月に発売された『アッチむいて恋』など3作をリリースしている。『アッチむいて恋』は一迅社の雑誌『わぁい！』で特集されるなど、女装少年ものとして注目を集めた。

まかこ　2、3枚なら描いてみたいかも(笑)。
――宗次郎女の子バージョンの立ち絵というのは、何パターンくらい描きました？
kei　男の子バージョンと全く同じ表情パターンがありますね。
川波　だから相当面白いと思いますよ。あの可愛い顔で、すっごいアホな表情をするので。
kei　鼻水垂らしたりもしますね。
まかこ　これいいのかなあ、と思いながら描いていました(笑)。
亜佐美　だから宗次郎女の子バージョンについては、すっごく可愛い芸人だと思っていただければいいと思うんですよ。ちゃんと身体張りますよ、みたいな。
――宗次郎をデザインする上でこだわったポイントを教えてください。
まかこ　このまま「すとん」と描くと余りにも普通なので、身体を反らしたり、髪や胸のリボンをなびかせたりして横に散らしました。あと、自分の好みで前髪を斜めにしてみて、ここが寂しいから三つ編みでも付けておくか、って感じで。まあ、行き当たりばったりで出来たキャラクターです。
――宗次郎の気に入っているところは？
まかこ　なんだかんだ言って最終的に可愛くなってしまったというところですね(笑)。
亜佐美　僕的には、この宗次郎のデザインが時代の最先端だと思っています。
まかこ　そうですかねえ。
亜佐美　さっき業界のトレンドって話があったけど、これが一番来ていると思うよ。
――先ほど亜佐美さんが、まかこさんはサブキャラでいいデザインを上げてこられるという話をしてましたが、ご自分ではどう思いますか？
まかこ　結果的にそうなっているのかもしれないですね。でも、こよりなんかは普通のデザインだし……結局普通のデザインが一番可愛いのではないかと考えたりしています。

原画家・松下まかこに訊く！

――キャラクターをデザインするとき、心がけていることは？
まかこ　まず指定を理解する、ということですね。性格や趣味、特徴といった指定を良く理解した上でデザインに臨みます。プライベートで描くときは、逆に自分の趣味全開になってしまうんですけどね。やはり自分が好きでないと描けないし面白くないので……。
――女の子を描く上でのポイントってあります？
まかこ　しまパンは絶対に描かない、とかありますね。もっとレースとか付いたパンツのほうがいいと思うんですよ。しまパン好きなユーザーさんもいらっしゃるとは思いますけど、自分ではなんか納得いかないんですよね。あとは髪の毛とかも、細かく繊細に描くことが大事だなって思います。なるべく可愛くしたいっていうのは常にありますね。最近は、レースを多用してみたり、ロリータ服っぽい要素を入れてみたりしています。
――キャラの服装は流行を意識します？　どんな資料を参考にしていますか？
まかこ　通販雑誌とか、『ViVi』(※2)とかのファッション誌とか、あとは街を歩いている女の子も(笑)。
――現実のファッションの流行って、アニメやゲームのファンに好まれるものと一致しない部分もあるかと思うのですが、そのあたりはどう折り合いを付けてます？
まかこ　例えば小春の私服だと、上半身までは現実でも結構あるんですね。チュニックのだぼっとした感じで。リアルならホットパンツなんかを合わせるんですが、それは受けないからミニスカにしたりとか、考えてそうしてるんですけど、私の感覚ではこっちのほうが可愛いのになあ、と思うことはよくありますね。
――ラフから完成まで、使っている道具やソフトを教えてください。
まかこ　最近は『SAI』でラフを描いて、そこで気になるところを拡大縮小したりして直して、それをプリントアウトしてアナログでクリンナップしています。時間が無いときはそのままSAIでクリンナップすることもあるんですけど。アナログのほうがなんとなくいい感じに出来るんで。それを最後にもう一度PC上で修正して、完成ですね。HOOKSOFTの仕事では彩色はしていませんが、自分で塗るときはPhotoshopを使います。
――カラーリングには一切タッチしないとのことですが、逆に色のイメージを自分で持たれないというのは大変ではないでしょうか？
まかこ　デザインをしている最中は、自分で勝手に色を想定して置いていますね。だから、山根(呂兵)くんが塗ったのを見てびっくりというのは毎回のようにあります。「これは違うんじゃないの?」って思ったりとか。でも、そう言っても変更してくれない人なんで(笑)。
――せっかくなので原画家やイラストレーターを目指している方にアドバイスをお願いします。
まかこ　む、むずかしいですね…。えっと、やっぱり人の良いところを見て、吸収しようとする姿勢が大事なんじゃないでしょうか。真似したものをそのまま発表するとパクリ絵師になってしまうので、それはいけませんけど(笑)。

HOOKは今後大きく変わっていきます

――今回10周年を迎えるわけですが、次の10年について考えてることはありますか？
亜佐美　考えることはあるんですが、考えないようにしてることでもあります。もちろん今と同じようにやっていたいと思うんですけど……。僕らも『雨猫』を作っていた10年前よりはずっと成長していますので、同じように成長できればいいなと。僕らより若い世代が出てきて、会社を引っ張っていく状態になっていればいいなと思います。
――5周年のときにうかがった際には、スタッフの方も段々増えているというお話でしたが、その後も若い方は入ってるんですよね？
亜佐美　入っていますね。姉妹ブランドの方をやってもらったり、いろいろしています。姉妹ブランドは今動いているものでSMEE(※3)とASa Project(※4)の2つがあるんですけど、僕らとだいぶ違った感性でもって作っているので、僕らとしても刺激になりますね。10年経てば、それよりもさらに若い世代になると思いますので。
――今後HOOKSOFTさんとしては、どんな作品を作っていかれたいですか？
亜佐美　どんな作品かというのはわからないですけど、僕がどうしてもやりたいことは1つあって。それは、バージョンアップしているところを見てもらいたいということなんです。原画家さんの実力や知名度があがったとかではなく、ゲーム全体のバージョンアップ、大きく進化したというのを見せたい。ここ数年、それほどゲームは進化していないんですよ。画面サイズが大きくなったり操作性が向上したくらいで。そうではなく、もっと大きな変化、ガソリン車がハイブリッドカーに変わったくらいの進化をさせたいですね。
――作品以外で、業界に対して仕掛けてみたいことってありますか？
亜佐美　僕的にやってみたいことはいっぱいありますけど、まだ言えません(笑)。
――今後の目標をお聞かせください。以前美少女ゲームでトップを取りたいというお話をしてましたが、それは変わってませんか？
亜佐美　トップを取りたいって考え方はちょっと変わっていますね。良いものを作ってユーザーの方に喜んでいただきたいというのは変わっていませんが、トップになろうとかは今は思っていないです。今の一番の目標は、美少女ゲームを買っても恥ずかしくないものにしたい、ユーザーさんが何ら気負わずに買えるものにしたいということですね。美少女ゲームそのものの市民権を上げたいといいますか。何十年かかるかわからないことですけれども。
――それでは最後に、ユーザーの皆さんに一言ずつメッセージをお願いします。
まかこ　小春や鼎を好きになってくださった方々にお礼を言いたいというのはありますね。生みの親として、やはりそれは嬉しいことですので。
kei　黙って俺らについてこい!(笑)　損はさせません。
川波　『さくらビットマップ』を買ってくださってありがとうございます。恋咲き町でお会いしましょう!
亜佐美　HOOKSOFTはこれまでとは次元が違うレベルで変わっていくと思います。今までのような作品も作りつつ、大きく変わっていきたいと思っていますので、ぜひ見守ってください。
――皆さんどうもお疲れ様でした！

Illustrator Interview
Hiro Suzuhira
鈴平ひろインタビュー

Profile
【代表作・最近の作品】『SHUFFLE!』『ヨスガノソラ』『アキカン!』etc.
【自己紹介&近況】 フリーの原画家をやっております、鈴平です。今回はHOOKSOFTさんにお邪魔しましたよ! 色んなとこでお仕事してるので、見かけたらそこはかとなく応援してやってください! 近況としては夏なので一年ぶりに髪を切ったとか??? 最近ハマって止めようと思っているのはホルモンです! 美味しいけど覿面に太るから(笑)。
ウェブサイト「鈴平ひろのお仕事ぶろぐ」 http://heart-work.info/

——HOOKSOFTとの出会いと、それまでに抱いていた印象についてお聞かせください。

鈴平 最初に意識したのは『LikeLife』か『Orange Pocket』だったと思います。原画が可愛いのと、塗りが綺麗だなという印象を受けました。

——『さくらビットマップ』のオファーがあったときのお気持ちはどんなでしたか?

鈴平 知人を介してだったので、その人に日頃の恩返しになればいいなと思ったのと、HOOKSOFT塗りの自分の絵がどうなるか面白そうかな、と思いました。

まかこさんとらっこさんの絵柄に合わせられるかというのも面白そうかなぁ、とか。一応私の中ではもう少しできる予定でしたが結果は等身合わせくらいしかできなかったという感じですが(笑)。

——今回、制服のデザインも鈴平さんが担当されていますが、デザイン上のポイントは?

鈴平 HOOKSOFTさんの伝統として奇抜過ぎないことと、青と白を基調とすることを踏まえつつ、紐が長いリボンと胸のツータック、三角フリルなどで他作品に無い個性を加えたつもりです。

——璃子のイベントCGで、描いてみて一番印象に残っているものは?

鈴平 たぶん一番最後に表示されるイベントCG! Hシーンじゃない制服絵が少ないので貴重でした(笑)。

あとは弓を番えるシーンでしょうか。2つのアングルで描いたので。

——璃子に関して、こぼれ話などありましたらお教えください。

鈴平 貧乳加減に悩まされました(笑)。ゆのかが意外と胸があったので璃子が一番貧乳になってるのかな??

あとは千鳥より先に作業したので絵柄が迷走してる時期がありました、まかこさんの絵に寄せるか寄せられないか試行錯誤していた時期ですね。結果半端に似せようとすると無理があるという結論に辿り着きましたが。

——千鳥のイベントCGで、描いてみて一番印象に残っているものは?

鈴平 橋の欄干に手をかけている絵とか、背景もあって綺麗な感じになったのかなぁ、とか。

——千鳥に関して、こぼれ話などありましたらお教えください。

鈴平 合気道のシーンは知り合いの合気道経験者に手の組み方や投げの原理などを聞きながら描いたので思い出深いです。合気道の投げは投げているのではなく受け手が飛んでいるんだと知りました(笑)。

——『さくらビットマップ』を手がけられての感想はいかがでしたか?

鈴平 思ってたよりやれなかったな、と(苦笑)。

もう少し上手く自分の絵とまかこさんの絵の中間を作れたら良かったのですが、あまり絵柄を変えすぎても自分のファンがついてこれないし、かといってまるっと自分の絵のままでもHOOKSOFTファンには違和感だろうし、と色々悩んだ製作になりました。

——今回のお仕事で特に楽しかったこと、逆に大変だったことはなんですか?

鈴平 楽しかったのは、まず何より、まかこさんと仲良くなれたところや桜はんぺんさんとお知り合いになれたこと!

大変だったのは絵柄の違いですかね…特に私の絵柄だけ他二人とは顔内パーツ比率や髪のボリュームが違ったので、合わせたいやら合わせたら合わせたで全然自分の絵っぽくなくなるやらで(笑)。

——ちなみにお気に入りのキャラは誰ですか?

鈴平 まかこキャラは小春、はんぺんキャラはみどり、自分のキャラだと璃子です。主に外見です。

——キャラクターをデザインされるとき、とくに女の子を描くとき、心がけていらっしゃることは何でしょう?

鈴平 王道は外さず、少しだけどこかに個性を持たせられたらいいな、とは思っています。とにかく「可愛い」かどうかが全てだと思っているので、あまり奇抜なことはできないほうですね。

あとは、もう細かくパーツ単位で自分の萌えを詰め込んでます。

——自分だけの息抜きの方法などありましたら、教えてください。

鈴平 夜中のドライブとか、夜中のラーメンとか、夜中のTSUTAYAで買い物とか、夜中のドンキで買い物とか!

仕事が詰まってない時期なら好きなアーティストのLIVEやコンサートですね。

——最後にユーザーの皆さんに一言メッセージをお願いします。

鈴平 HOOKSOFTファンの皆様、まかこ絵にあまり寄せられずすみませんでした!

私が描いているのに気付いて買ってくれた鈴平ファンな方、ありがとう!(笑)

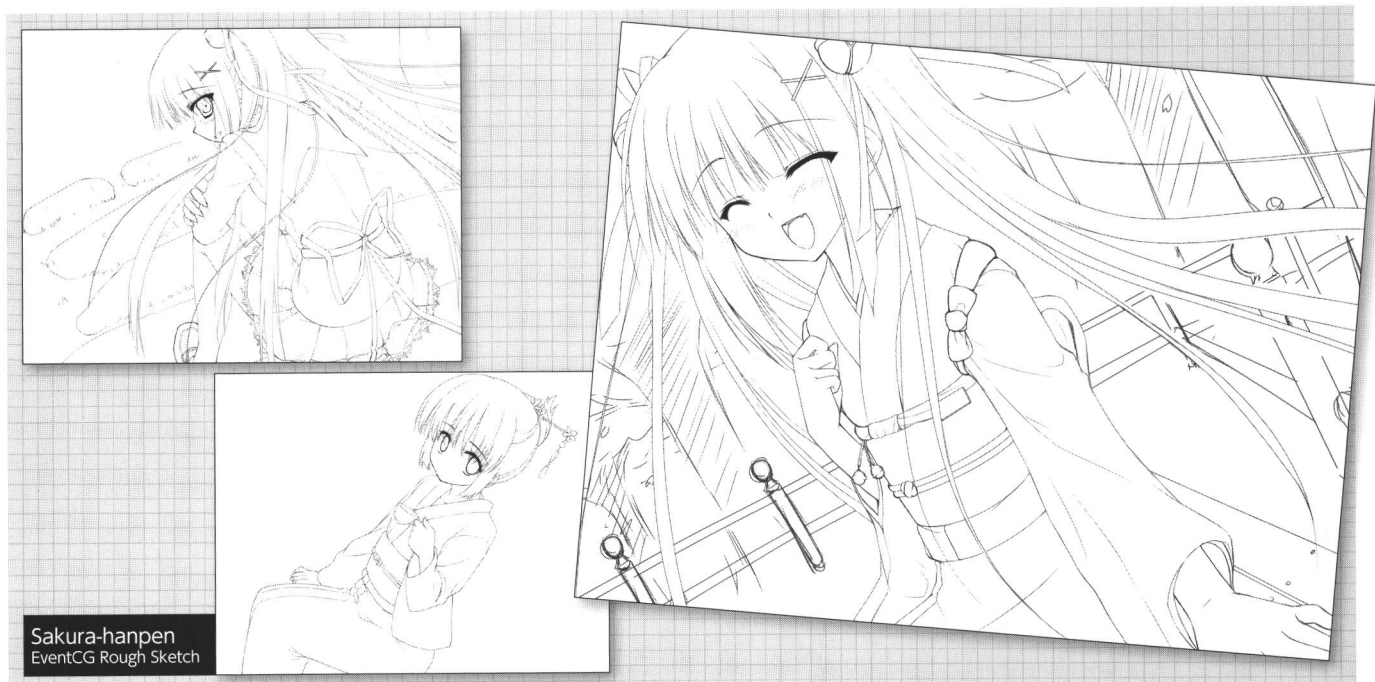
無事に作品を一つ生み出すことに貢献できて(?)一安心です。璃子と千鳥をどうぞ宜しくお願いします!(笑)

Illustrator Interview

Sakura-hanpen

桜はんぺんインタビュー

Profile
【代表作・最近の作品】『さくらビットマップ』!
【自己紹介&近況】 まったりと絵を描いて生きています。生活サイクルが安定しなくて少し大変です。Perfumeさんが大好きです。
ウェブサイト「Petite*Cerisier」 http://petitecerisier.moo.jp/

――HOOKSOFTとの出会いと、それまでに抱いていた印象についてお聞かせください。
桜 HOOKSOFTさんとの出会いは『_summer』でした!
当時結構ピンク色な雰囲気のゲーム(色合いの話ですよ!)が多い中、真っ青な空が綺麗ですごく印象に残っていて…。確かソフマップさんで手にとった気がします(´ω`)なつかしいなぁ。
――『さくらビットマップ』のオファーがあったときのお気持ちはどんなでしたか?
桜 正直びっくりしました。まさかのお話だったので…!
自分の力量で大丈夫なのかという不安と、やってみたいという期待感で悩んだのですが、まずはやってみようと思い受けさせていただきました。案の定ご迷惑をおかけしまくりましたが…申し訳ないです。
――ゆのかのイベントCGで、描いてみて一番印象に残っているものは?
桜 ゆのかちゃんがイスで休んでいるシーンと、膝を抱えてしょんぼりしているシーンのCGが気に入っています。どうも元気な表情より暗い表情のほうが好きなようです(笑)。
Hシーンだとトイレで舐めているシーンがいい表情で描けたつもりです。
――こぼれ話などありましたら教えてください。
桜 ゆのかのちょっとしたラフを上げたことがあったのですが、温泉まんじゅうを食べているゆのかを描いたら、川波さんが、ゆのかの温泉まんじゅう好きという設定を忘れていたことが面白かったです(笑)。
あとどんどんともみあげが伸びていっている気がします…。(CGを見直しながら)
それから、コイン王女様をこっそりと描かせていただきました。
見ることはできたでしょうか? 私も発売したら一生懸命見ようと思います(笑)。
――『さくらビットマップ』を手がけられての感想はいかがでしたか?
桜 自分の力不足をものすごく感じました。正直色々と書き直したいです(笑)。グラフィッカーさんのおかげでとても綺麗に見えますが…! ありがたい限りです。自分の絵を彩色してもらうという経験があまり無かったので、初めて彩色CGを見せてもらったときは感動しました。
――今回のお仕事で特に楽しかったこと、逆に大変だったことはなんですか?
桜 一番楽しかったのはやはり彩色してもらった絵を見せてもらったことでしょうか!
大変だったことは等身を合わせる作業や技量が足りなかったことです。作業開始当時の自分にもっとがんばれと言いたい!
――ちなみにお気に入りのキャラは誰ですか?
桜 璃子ちゃんですね! 4コマを描いていてとても楽しかったです。あとゆのかとセットで貧乳コンビなのが凄く好きです(笑)。
宗次郎ちゃんもものすごく可愛いですよね…!
――キャラクターをデザインされるとき、とくに女の子を描くとき、心がけていらっしゃることは何でしょう?
桜 一番気を付けているのは表情…のつもりです。
あと全体の雰囲気を統一できるように心がけています。
――自分だけの息抜きの方法などありましたら、教えてください。
桜 疲れたときは飼っている猫と遊んだり音楽を聞いたり本を読んだりします。
あとはやっぱり睡眠でしょうか…。
――最後にユーザーの皆さんに一言メッセージをお願いします。
桜 初めてのゲーム原画で拙いところがたくさんあると思いますが、今の精一杯の力でがんばりましたので楽しんで頂ければ嬉しいです。
目指せコンプリート!(´ω`*)

Sakura-hanpen
EventCG Rough Sketch

でもキュンッ☆でラブラブなシーンって体力使うけど
痩せないんですよね…
そうなんですよね～収録中に2Lくらい水飲むからかなぁ

しかも私収録の後はついご飯いっぱい食べちゃうので…
うんうん食べちゃいますよね～

…等と華やかな女子トークであっという間に帰りの時間
ありがとうございました～
お疲れさまで～す
また～

おまけ。

声優さんってほんと元気だな～
マンガ家は仕事に入ると座りっぱで殆ど会話もない日が何日も…。
なのでインタビューですでにかすれ声。
せっかくだから試しにやってみます？アフレコ

是非！うわーどきどき！
ぼく新人は褒めて演技させるタイプだから怖くないよ
ということでアフレコ初体験！
よ よろしくお願いしまーす
ヘッドホンからきこえる
じゃヘッドホン付けて赤いランプが付いて消えたら読んでください
千鳥ちゃんの台本

お、お父様…！
声張って！
お・おとおさまあああああ！

で、なんとか終了
がんばった！自分的には…
えへへどうでした？
しかし静寂に包まれるスタジオ内…

SDさん！褒めて育てるんじゃないんですか！？
がんばったね とか!!
うん度胸はすごいと思った
はいクチャ音CDに入れたから家でころがるといいよ

…やっぱりお金払って声優さんに頼んでるって大事だなーって…
くちゃ音が入るんだよねガムでも噛んでるの？
!!

長かった一日は声優さんの凄さを身をもって知る一日に…

そしてCD怖くて未だ聴けてません…orz
ありがとうございました

おわり

そんなほほえましい
誤解や川波さんの
趣味の露呈もありつつ
Dの演技指導は
どんどん気合が入って
弱い！
もっとテンション
あげて！
はぁ
はぁ
はぁ
はい！
もっともっと！
倍くらい！
なんか
スポ根マンガ
みたいだ…！
はい！！
はぁ
はぁ
やれば出来る！
はい、教官！
ていうか
酸欠にならない
のかな
あの２畳くらいの
個室で２時間とか
エッチのシーンでは
走り続けてるような
もんだし
…っていうのを
収録後に
訊いてみた
最初の頃は息も切れて
それこそ酸欠で
大変だったりもした
んですけど…
今はむしろ
暑さとの戦いですね
自分の体温で
室温あがるし
空調入れると
音が入るし…
標高の高いところで
特訓する
マラソン選手
みたいですね
途中からは
泉道ゆのか役の
青葉りんごさんも
参加して
女子トークに！
こんにちはー
青葉さんも
ゆのかのイメージに
ぴったりな
テンション高めの
可愛らしい方！
ゆのか役も
青葉さん
素でやってそう！
でも恋する乙女の
シーンの時は
気合い入れますよ
スタジオ入る前に
主人公のこと考えて
「キュンッ☆」って！
気合い！？
キュン
キュン
キュン

……

あ
ちょっとストップ

ここはもうちょっと凛々しいイメージかな

どうです？川波さん

そうですね両方もらっていいですか

はい！

『お父様ですがわたくしも桧山千鳥になりとうございます』

凛！

おおー同じセリフなのに全然印象が変わってる！

ちょっとえっちなシーンでは…

…ん？このセリフのシーンどういう格好なんですか？

逆駅弁です！

随分力持ちですね～

ナルホド

逆？

どっせーーい!!

ってことは女の子が持ち上げて？余りっていうか見たことないよ！

じゃあそんな風に主人公を持ち上げてる感じ…？…で

は はい！

わー！待って待って！

逆じゃなくて裏表です！

なんだ焦ったこの子お嬢様なのに随分力もちなんだなーって思っちゃったよ

ですよねー…。

そういえばここの千鳥の口から引き抜くラストって見ないパターンですよね

勉強になりますや

何か意図でも？

趣味です！

ぶっかけ!!

素直だ！

さくらビットマップ 収録レポート。

北条 晶

こんにちは 北条晶です

今回はHOOKSOFTさんから発売された『さくらビットマップ』のアフレコを見学しに来ました〜!

8月初旬の暑い中 都内某所のスタジオでは

こんにちはー

出演される声優さんが連日入れ替わり立ち代りで収録に

ふふふ…

やぁ…

!?

びくっ

うん 声優さんは出たり入ったりだけどね…

シナリオライター 川波無人さん

僕は入りっぱなしですよ… ふふふ…

川波無人さん! お・お疲れさまです

とり…

今日の収録は南条千鳥役の篠原ゆみさん!

はじめまして〜

ぺこっ

じっ 地声もキャラクターみたいで可愛い…!

いえいえ そんな…

照れた!

十分の一でもその奥ゆかしさが欲しいと思った一瞬

マスターアップまであと何日だよ、ってときに
HOOKSOFT の全スタッフに聞きました！

お題「今、ここにいる理由。」

純愛を完成させると
言ってしまった以上、
やり遂げるのが己の義。
力の限りたたかいます。

[代表・プロデューサー　亜佐美 晶]

広報の仕事が
好きだから。

[広報担当　伊藤直子]

HOOKSOFT（旧 HOOK）の作品が好きで、何度かデバッグを手伝ったりしていました。
そして『よりこりまくり』で制作に関わらせてもらい、現在は下積みさせてもらって、今に至る感じです。
まさに天命…！

[アシスタントディレクター　ELMA]

恩と意地と誇りをかけて、
夢にひと味のせようと、
地味であこぎな浮世絵人生。
立ち止まることは許されず、
ただひたすらに前を向いて
いこうと思ったから。

[ディレクター・シナリオライター　川波無人]

ゲームが好きだから!!
それ以外の理由は
無いです。

[編集チーフ　黒木ノア]

このテーマを聞かれるのは2回目だと思います。
いつだったでしょうか。
その頃とは言ってることが変わってると思いますが、ここにいる理由は、待ってくれている皆さんが居るからです。
いや、マジですから。カッコつけてる訳じゃないですからッ。

[ゼネラルマネージャー　kei]

究極の萌えヒロインを
生み出すため。

[シナリオ担当　早瀬 ゆう]

マスターアップした時の
達成感

[演出担当　VII]

成り行きまかせで絵の仕事を
初めてはや数年。
どうやら今の仕事は
自分に向いているらしい、
と気づいたからでしょうか。

[原画担当　松下まかこ]

今ここに居る理由、というと大げさな話なのだけれどあれはNYに居た頃……僕はいつもどおり行きつけのデリでいつもの昼食――ペパロニとブラックオリーブのサンドを受け取ろうとした瞬間、派手な格（省略されました

[グラフィック担当　真海]

ギャル絵とか好きです。

[グラフィック担当　みつき]

そんなことよりおっぱいの話しようぜ！
おっきいおっぱい Fu Fu !!
ちっさいおっぱい Yes Yes !!
おてごろおっぱい Yeah Yeah !!
おっぱい!!　おっぱい!!　おっぱい!!

あ、追浜（おっぱま）って駅があるよ。

[グラフィックチーフ　山根呂兵]

POSTSCRIPT

さくらビットマップ -PREMIUM EDITION- 特典
HOOKSOFT 10th ANNIVERSARY FANBOOK

2010 年 9 月 24 日発行

発行　HOOKSOFT

企画・製作　HOOKSOFT ／ HOBIBOX

編集　TRAP

構成・執筆
亜佐美 晶、川波無人、kei (HOOKSOFT)
斉藤和明、西川紗矢 (TRAP)
若林健太、八糸こより

装丁・本文デザイン
岡洋 介 (TRAP)
鈴木雄司 (at once)
まめぐら

協力
渡久地 誠 (T プロジェクトスタジオ)
アルカディア・プロジェクト

印刷・製本　ホビボックス株式会社

この本についてのお問い合わせは、下記まで郵便かメールにてお願いいたします。

〒163-8691
東京都新宿郵便局私書箱 202 号
HOOKSOFT サポート係
info@hook-net.jp

HOOKSOFT オフィシャルウェブサイト
http://www.hook-net.jp/

AfterFestival
編集後記

わたしの HOOK さん初体験は _summer## だったんですけど、もう 4 年も前になるんですね。その頃はビジュアルファンブックのお仕事をさせて頂くようになって間もなかったんですけど、今、こうやって 10 周年記念作品の特典本に参加させて頂けて、なんだかとても感無量です。20 周年記念のときにも参加できたらいいなぁ、なんて。よ、よろしくおねがいします！（笑）　西川

今回、デザインフォーマットと目次と他ちょっとのデザインを担当しました。目次はキャラ配置とかもやっているんですが、あいつとこいつが友達で、これとこれが同類でとか、いろいろ考えながら組む作業はなかなか楽しいものでした。ページ数のアイコンもコイン王女とメガネの高橋さん（スピーカー）を配置したりしています。わかった人はかなりの HOOKSOFT 猛者だな！［岡］

まずはこんなところまで読んでいる奇特な貴方、ありがとうございます。
5年前にも5周年の記念本（『_summer』予約特典）を作っているわけですが、古くからのファンで、お持ちの方は見比べてみると面白いかも。今回も亜佐美さんたちと一緒にあまり自重せず制作いたしましたので、やたら読むところの多い本になっております。コメント協力いただいた皆様、漫画執筆お引き受けくださった北条先生、ほか関係各位のおかげです。ありがとうございました。
しかしなんというか感慨深いものがありすぎて困ります。外部から協力している自分ですらこれですから、中の人たちはそりゃもう、計り知れないものが色々あるんでしょうね。それだけの経験とぱわーを育んできたブランドなわけですよ。ということで…HOOKSOFT の次の 10 年に光あれ！［斉藤］

『さくらビットマップ』という作品に出会えるまでに様々なことがありましたが、今はただただ感謝するばかりです。
20周年の時にまた何を言えるかはわかりませんが、その時まで是非お付き合い下さい（笑）。［亜佐美］

Thank you